HYPERWEAPON 2008

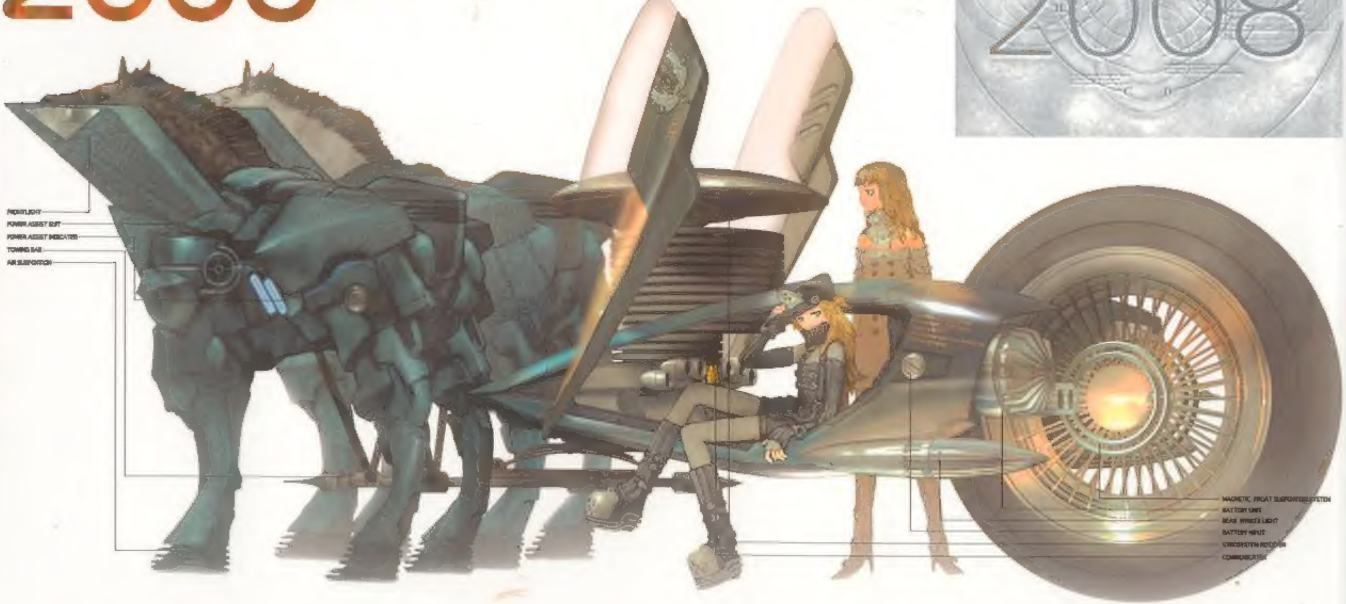
ハイパーウエポン 2008 狂気の現風景 - そして真実

HYPERWEAPON2008 ONLY MADNESS EXISTS IN THE PRESENT LANDSCAPE

艦船模型スペシャル別冊

小林　誠

HYPER WEAPON 2008



2008 ONLY MADNESS EXISTS IN THE PRESENT LANDSCAPE

STORIES
NEW DESIGNS
MINIATURES
GUESTS-FORBIDDEN MODELARTSCAPE
GARELLY
ARCHIVEMENTS



WORK LIKE A HORSE

GYRO SALOON WITH INTELLIGENT HORSES

GYRO SALOON WITH INTELLIGENT HORSES

道は馬に聞け。

2122年、急激に知能が進化し自我を持つまでに至った馬は、

人の資本主義社会に賛同。

運輸、農耕作業は馬がビジネスとして請け負うこととなった。

この馬車（サルーン）も、そんな彼等の仕事の一つ。

リトラクタブルドアをもつ複座のキャビンは、

巨大な単車輪ながらジャイロ制御によって単独で自立。

馬はパワーアシストスーツを身に纏ってはいるが、

動力はあくまで「馬力」。

このマシーンに於いて、

位置を確認し方向を決定する主人は彼等なのだ。

ヒトはあくまで"ゲスト"に過ぎない。







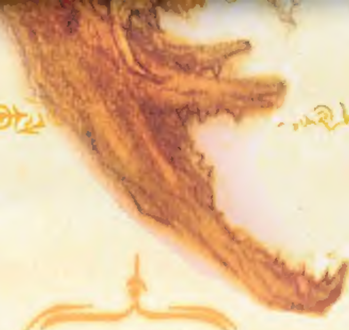


ELEMENTS

LEFT:EARLY LAYOUTPLAN DRAWING

LEFT:HORSE WITH POWERSUPPORT SYSTEM DRAWING

CHARACTER AND A PART OF BODYPARTS LINE DRAWING



BRING UP APOGEE

アポジーは卵生。
最初アポジーは人の形をしているが、
人では無い。
アポジーは望まれるままに育つ。
人が聖なる物を望めば聖なる物に。
淫らなる物をお望みなら卑猥なる物に。
比類なき怪物をお望みなら甲虫のごとく。

多くの人が怪物を望み、
アポジーは異形なる戦士へ遷移する。
多くの怪物、多くの甲虫。
望むならアポジーに伝えれば良い。
愛玩の種と引き替えに
アポジーは喜んで遷移するだろう。
そして再び卵を宿す。

だが忘れてはいけない。
アポジーは人の心を映す鏡。
望まれた物に遷移するだけ。
だから、憎しみをぶつけてはいけない。
憎悪もまた、種となって、
アポジーを育む。

アポジーは卵生。
最初アポジーは人の形をしているが、
人では無い。
アポジーは人に望まれるままに育つ。
人が聖なる物を望めば聖なる物に。
淫らなる物をお望みなら卑猥なる物に。
比類なき怪物をお望みなら甲虫のごとく。
憎悪に狂う悪魔を望めば悪魔に。
だから、憎しみをぶつけてはいけない。
憎しみは成長し、あなたを滅ぼす。
あなたの望む通りに。

АПОГЕЕ

АПОГЕЕ

APOGEE





MAKOTO KOBAYASHI FRANKENSTEIN DEADHEAT MANABU HIRAMATSU

SKYWHALE

スカイホエールとガルシア・マルケスは

アテにしていると絶対現われない。

だから皆期待していないが、

それはそれで嫌だそうだ。

難しいマルケス。

IMAGE ILLUSTRATION BY MAKOTO KOBAYASHI
ORIGINAL STORY BY MANABU HIRAMATSU(Poison Monky)

70ページに、このイラストの元になった平松学のオリジナルストーリー掲載

MAKOTO KOBAYASHI **FRANKENSTEIN DEADHEAT** MANABU HIRAMATSU

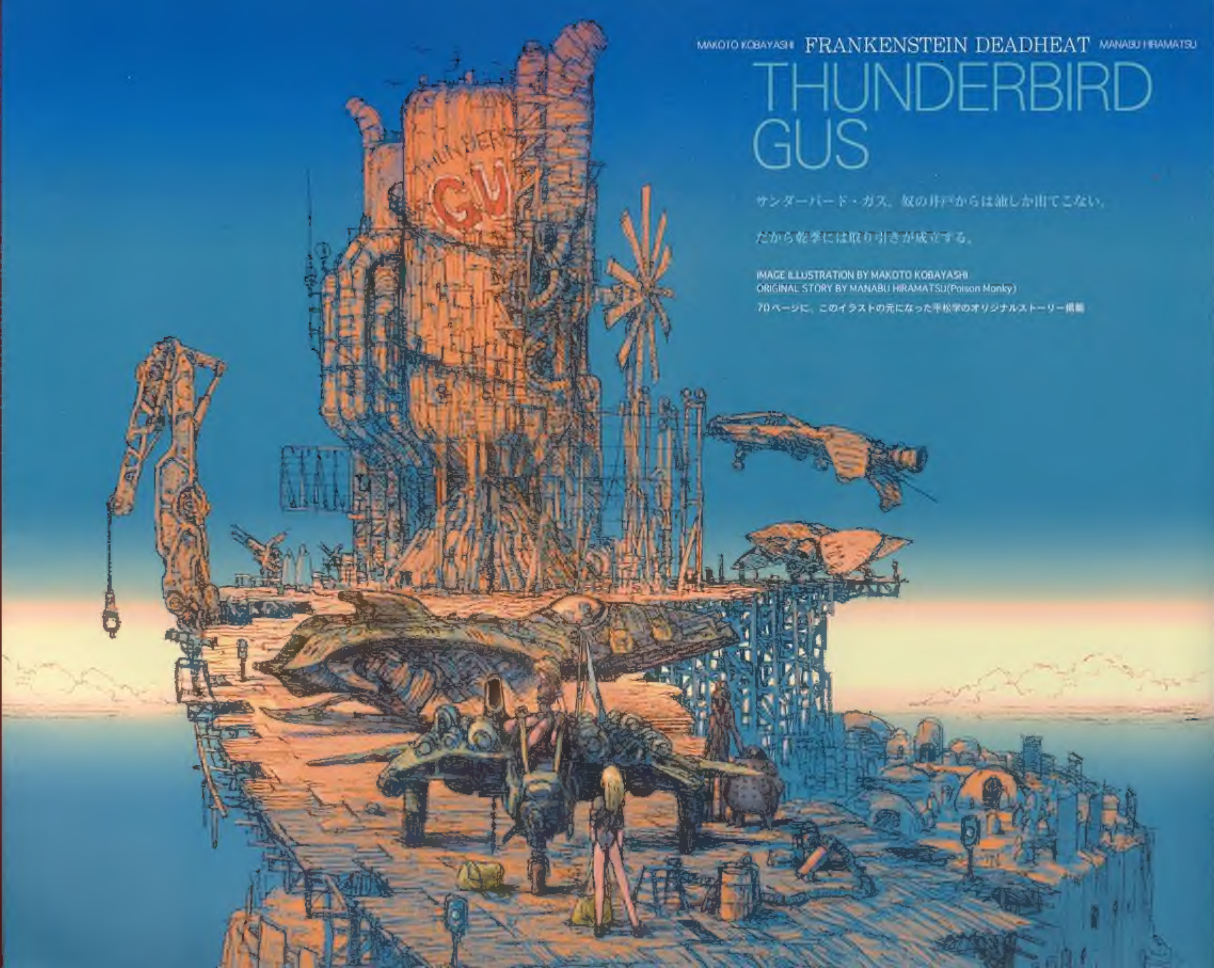
THUNDERBIRD GUS

サンダーバード・ガス。奴の井戸からは油しか出てこない。

だから乾季には取り引きが成立する。

IMAGE ILLUSTRATION BY MAKOTO KOBAYASHI
ORIGINAL STORY BY MANABU HIRAMATSU(Poison Monky)

70ページに、このイラストの元になった平松学のオリジナルストーリー掲載



FRANKENSTEIN DEADHEAT


DRAGON'S HEAVEN
BYE BYE IGDOL

DRAGON'S HEAVEN

BYE BYE IDOL

2984

旧文明の遺物である「イルルニュ」は、グリーンランドに埋蔵されるも、既に製造者の手を離れ、いまや自己増殖し成長を続ける巨大自律兵器群である。内宇宙連合軍は、敵の兵器が、完成すれば太陽に量子ビームを撃ち込んで超新星化させる「自滅兵器」である事を突き止め、機械生命体と言えるこの兵器群への攻撃に特化した「ムーブメンター」と呼ばれる、通称「人型兵器」を大量に投入して「イルルニュ」破壊を図る。中枢部攻撃には肉体を失い、人工肉体に置き換え、それを制御するインターフェイスによって機械と直接のアクセスが可能なサイ・パイロット「キト提本」のリモートする最新機「シャイアン」が使用される。ヒトの精神を持つ特殊ムーヴメンター「シャイアン」は、イルルニュの中枢部侵入に成功するが、次世代自律兵器「エルメダイン」の攻撃によってパイロットを失う。そして、「イルルニュ」本体も、まだ沈黙した訳では無かった。
自律兵器「イルルニュ」攻略戦は、最終局面を迎えていたのである。時に2984年、現在。

―こちらエリントシーカー「シュトルモビク」より発信！ムーブメンター「シャイアン」は機械生命体群中枢「イルルニュ」の制圧に成功した！ただし、崩壊した「イルルニュ」の全ネットワークを完全にダウンさせるためにネット分岐点の25パーセント以上を物理的消去する必要あり！制御解除、イルルニュ中枢部の再構築プログラムの起動を確認！物理消去手段「イルトリウム」現地へ急ぐ！180秒以内に作業を完了せよ！

―こちら「イルトリウム」保守管理部隊。「イルトリウム」はエナジーチャージ完了後、起動すると同時に消失、ロストした。原因不明。敵の攻撃に因るものとは思われない。

―詳細をリポートせよ、どうなっている？！

―超光速航行移行時のような現象が起きて―いや、待ってくれシュトルモビク、今「イルトリウム」が再び現れた。ひどく外側を損傷…改造されているようだ。状況を把握中。

―こちら「シュトルモビク」、「イルトリウム」との直接回線をよこせ！時間が無い！「イルトリウム」コントロール！残り時間100秒！作戦を完了せよ！繰返す、残り時間…

―うるさ～い。

―??何を言っている「イルトリウム」！こちら…

―もくひょーせってい かくにん。あか、あか、みどり、しろ、しろ。もう撃っちゃっていいの？

―「イルトリウム」！貴様、所属姓名を名乗れ！お前は誰だ！あと40秒！

―イクール。

―は？

―なまえ。イクール・デ・ブラウン。発射するよ。あと10秒、9、8、7―

―！こちらエリントシーカー「シュトルモビク」！前部隊に告ぐ、全員耐閃光防御！全耐閃光防御！

―いくよ～。ほいっ。

巨大兵器「イルトリウム」から射出された対反陽子の弾丸が「イルルニュ」のネットワークシステムを破壊してゆく。威力は修復システム、防御システムの能力をはるかに上回り、「イルルニュ」は完全に沈黙する。そして活動を停止してゆく自律兵器群。戦場は一気に沈黙した。

―こちら「シュトルモビク」、敵性体は全て沈黙した！「イルトリウム」、良くやった。だがお前は誰だ？！

―だからさあ、「イクール」ってさっきから言ってるじゃん。わかんない子だねえ。

―もとの操縦者はどうした？

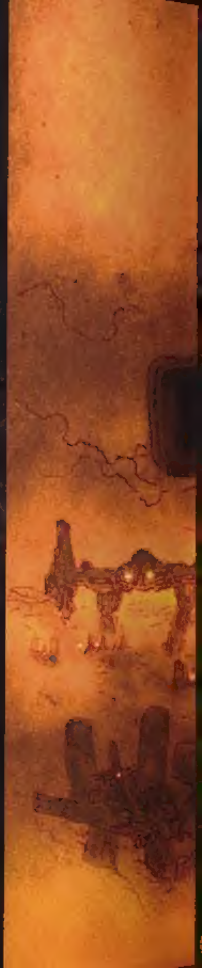
―こっちに来た時に死んじゃった。

―「こっち」とは？

―それが説明しにくいんだよねえ。ねえ、ここには「天体計数」ある？

Final Secuence

(rest time:3minutes)




DRAGON'S HEAVEN
BYE BYE ICOOL

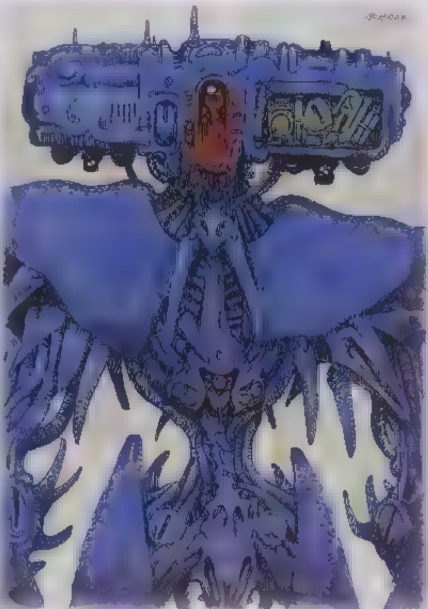
DRAGON'S HEAVEN

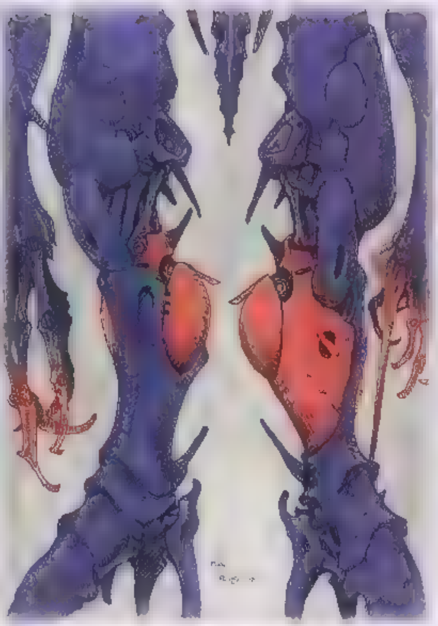
3984

[illegible]

MAKOTO KOBAYASHI







YASUSHI NIRASAWA



DRAGON'S HEAVEN



DESIGN WORK 2007

ARMORED CORE FOR ANSWER



去年（此の時点で[illegible]でしょ）、「[illegible]」の3話を[illegible]している途中に[illegible]があり、これこれ、こう云う話なんだけれども、デザイン出来ますか、という感じで。シナリオと云うか、文章設定が本当に魅力的でしたので、急ぎだったのですが引き受けさせて頂きました。個人的には「[illegible]」という単語に反応しましたね。すごく私的なことですが「[illegible]」という[illegible]の[illegible]が好きだったりする者では、私的でしょう？多分フロムソフトウェアの人は今ひっくり返っています。巨大な兵器をデザイン、何かと思ったら全長まで大きい[illegible]、マシーンでした。本当はもっと大きい設定だったのですが、こちらで少し小さくしてもらったくらいに大きい。此の巨大さの必然を、説得力ある物にすることと、[illegible]に[illegible]を抱かせること、実は此の2つは背反するエレメントなのですが、自分としては何んとか良い感じに仕上げられた気がします。[illegible]さん、河野さんも「マジ参加」されている、というのも良いモチベーションになりました。最後に一点追加、と云うのには[illegible]しましたが、[illegible]。と云うことで、[illegible]「カブラカン」とオリジナル[illegible]（[illegible]）と、オリジナルパワードスーツです。

ARMORED CORE FOR ANSWER ILLUSTRATED BY MAKOTO KOBAYASHI

ARMORED CORE FOR ANSWER



本 このまま発進する300mの飛行要

ARMSFORT

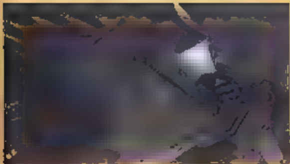
ARMORED CORE FOR ANSWER


ANSWERER
ANSWERER NORMAL CRUISE
ANSWERER FULL MANEUVER

ANSWERER

ARMORED CORE FOR ANSWER

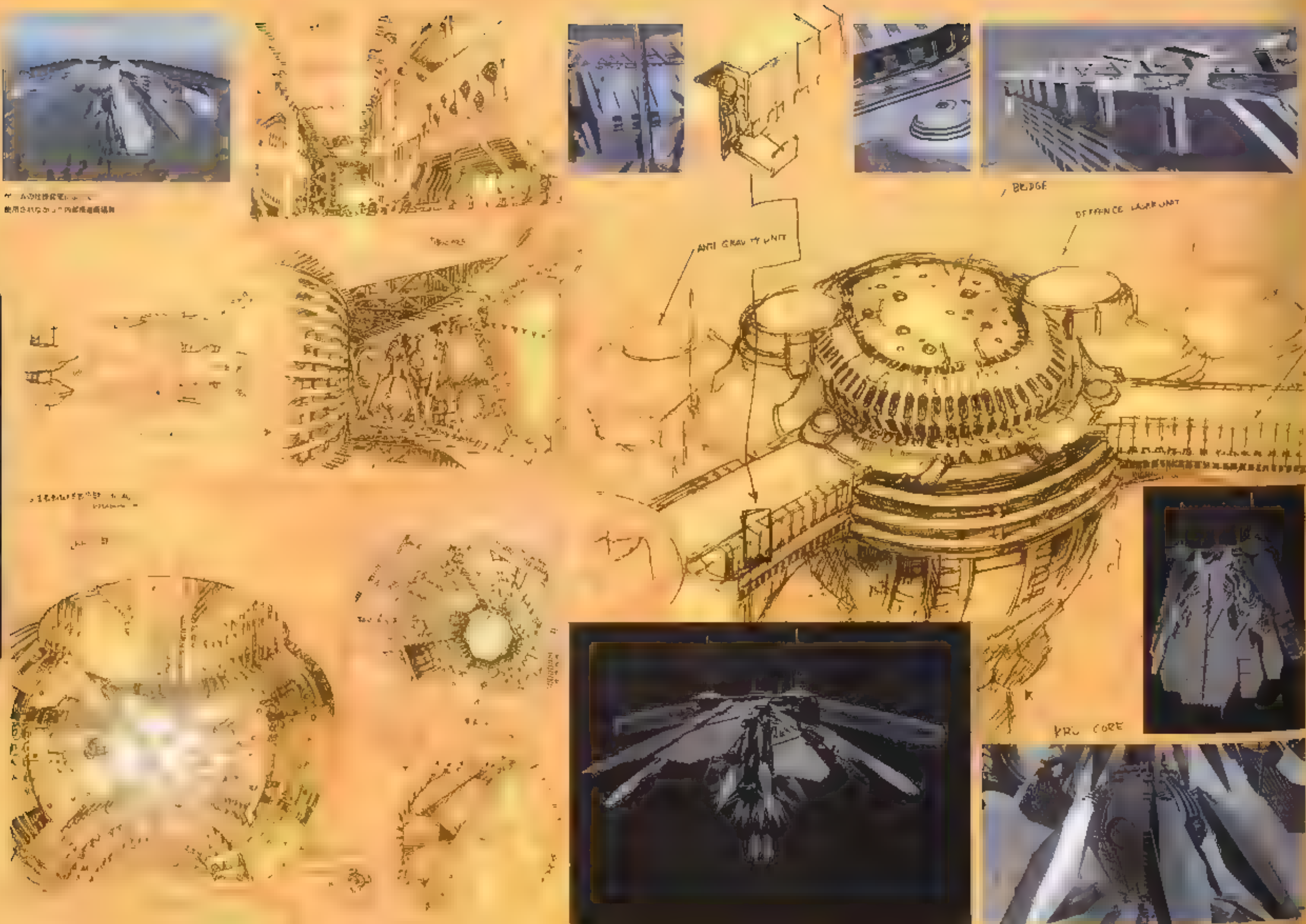
[illegible]







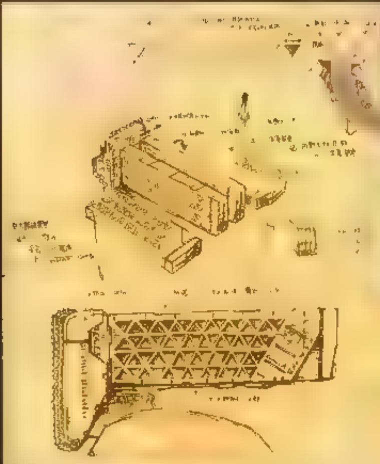


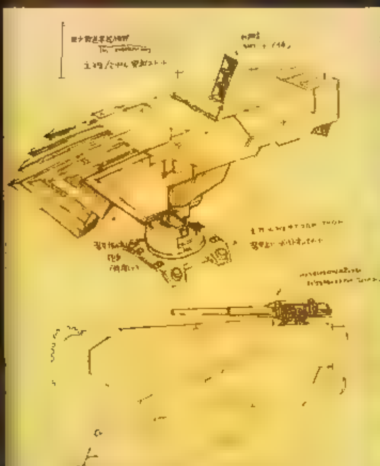

ANTI GRAVITY UNIT
DEFFENCE LASER UNIT
CORE

CABRACAN

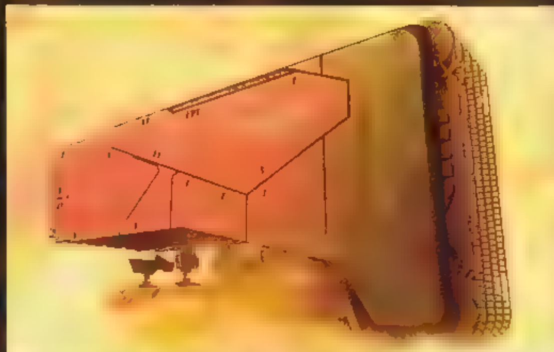
ARMSFORT

ARMORED CORE FOR ANSWER















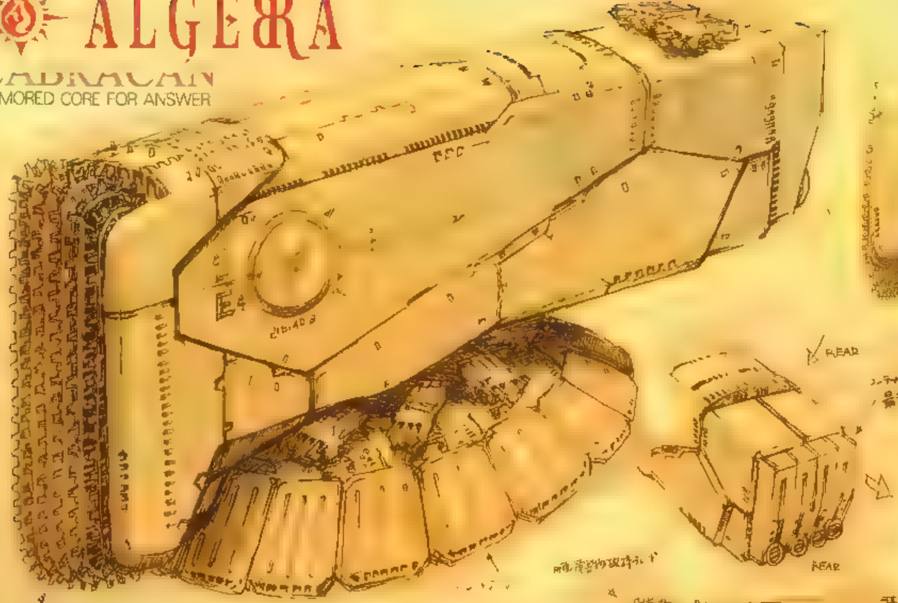




ALGEBRA

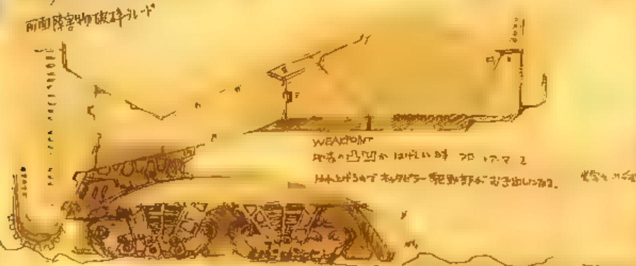
CABRACAN

ARMORED CORE FOR ANSWER

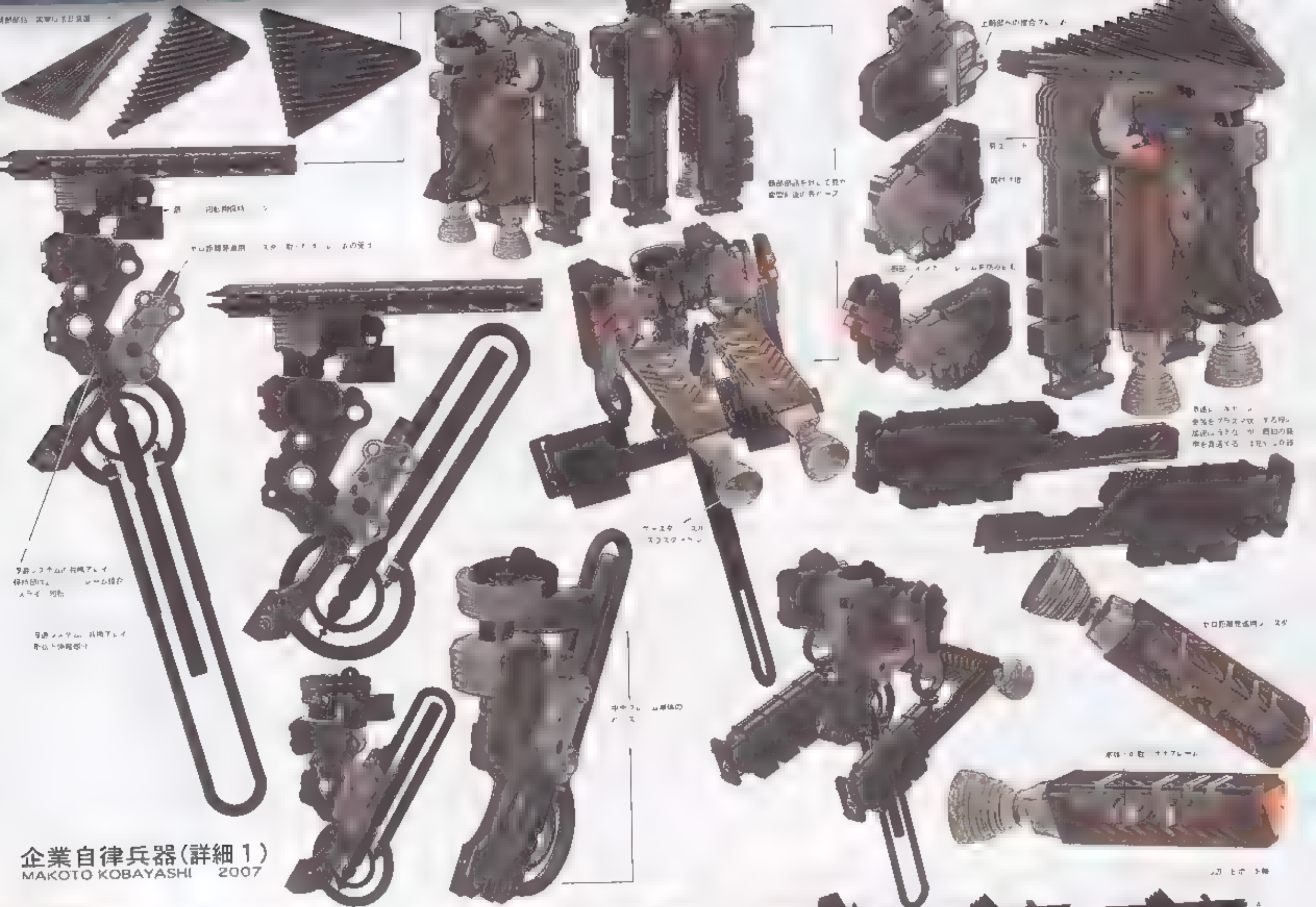




障害物を破壊しながら砂を進み 目的地まで大量の物資を運搬する巨大兵器。楕円形の下部構造体はホバー用カバーリングで[illegible]キャタピラ を履る旧式装甲板 装甲不可能になると全装甲をパージして機能である自律兵器を発動させる。全長は150メートル。



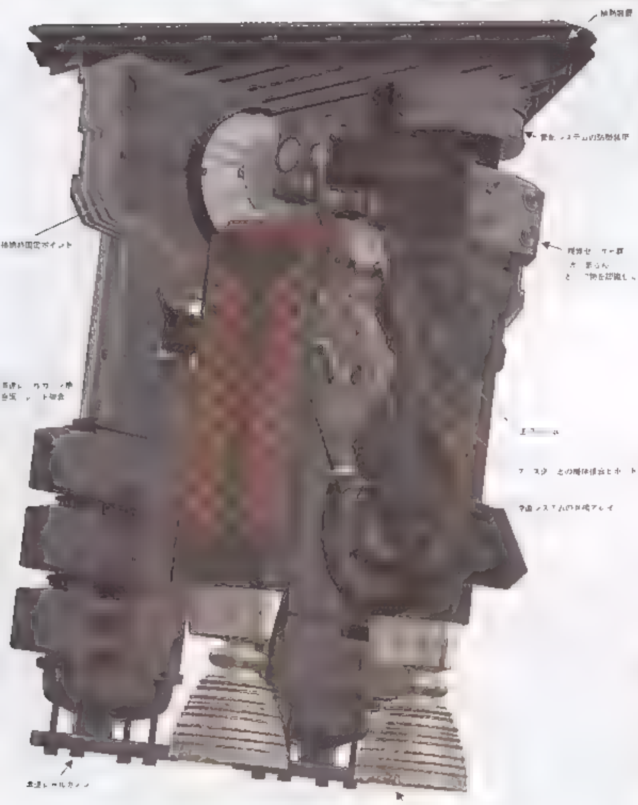


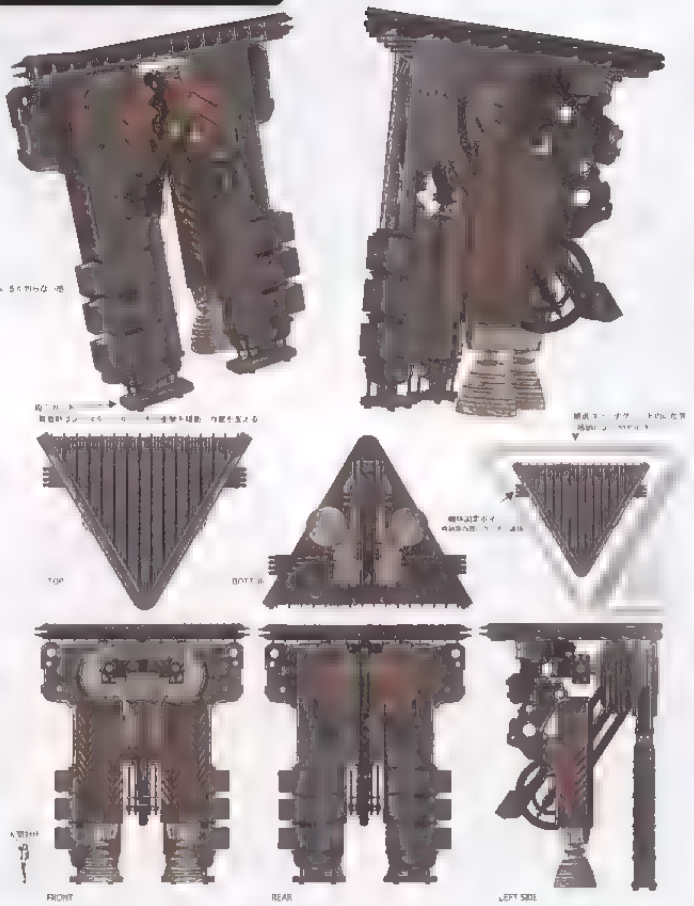


企業自律兵器(詳細 1)
MAKOTO KOBAYASHI 2007



企業自律兵器(詳細 2)
MAKOTO KOBAYASHI 2007





企業自律兵器(格納時)

MAKOTO KOBAYASHI　2007

急遽追加発注になって結構焦った（笑）自律兵器です。変型は、収納可能な搭載兵器ならこうなるだろうと意図しています。時間節約の為３Ｄデータに拠る設定です。




LOST ODYSSEY
ARTWORK
2004
KOBAYASHI

LOST ODYSSEY ARTWORK 2004

CONCEPT-IMAGE



ロストオデッセイ[illegible]、2004年[illegible]にコンセプトデザイン[illegible]されました[illegible]
[illegible]さんは、コンセプトデザイナーとして[illegible]した後と、キャラクター[illegible]
[illegible]アーティスト、アートディレクターを同時に同じ[illegible]で[illegible]
です。これは、[illegible]というのを[illegible]
と、[illegible]をメインスタッフ[illegible]
も[illegible]でした。スチームパンクという[illegible]
[illegible]



SUBMARINE SLANTNOSE



CONTRAST

LOST ODYSSEY ARTWORK

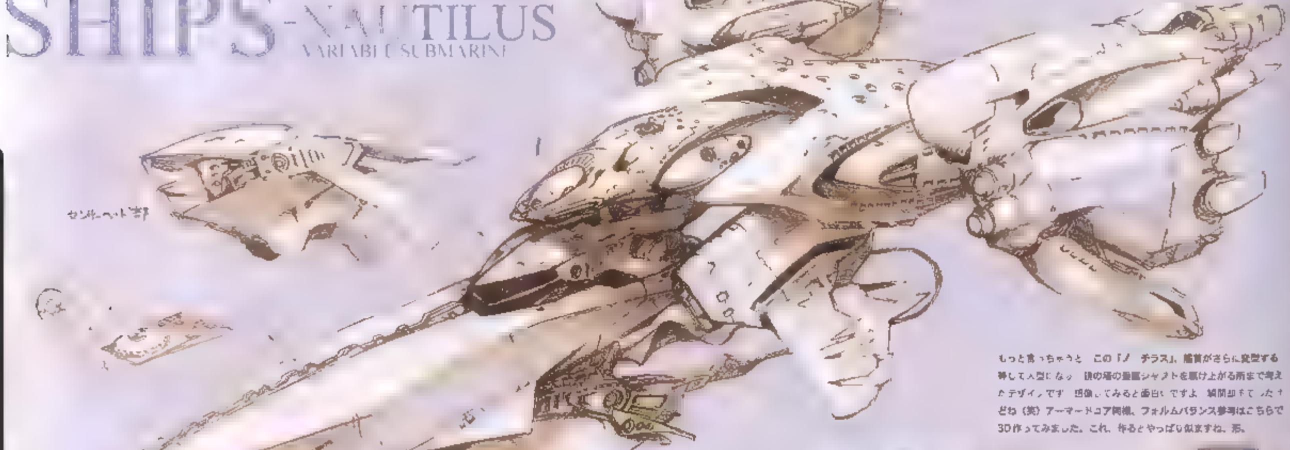
SHIPS-NAUTILUS

VARIABLE SUBMARINE



「ノーチラス」変型、というアイデアはこちらから提案させて頂きました。完成フィルムを見ると、さすが演出の妙、良く判ってらっしゃる方の手によって効果的にフレーミングされてて感心しました。演出あってのメカですから、有り難いです。

「ノーチラス」デザインのコンセプトは、それ自体に意志が有る船。センサーヘッドと書いてある部分には、始めはモンスターの顔が入っていました。まあ、さすがにそれは「行き過ぎ」と云うことで無くなりましたが、実際やっていってたら可愛かったんでは無いかなあ、なんて、無責任ですね。



もっと言っちゃうと、この「ノーチラス」、艦首がさらに変型する事して人型になって、謎の塔の垂直シャフトを駆け上がる所まで考えたデザインです。想像してみると面白いですよ。時間切れでしたけどね（笑）アーマードコア同様、フォルムバランス参考はこちらで3D作ってみました。これ、作るとやっぱり似ますね、形。

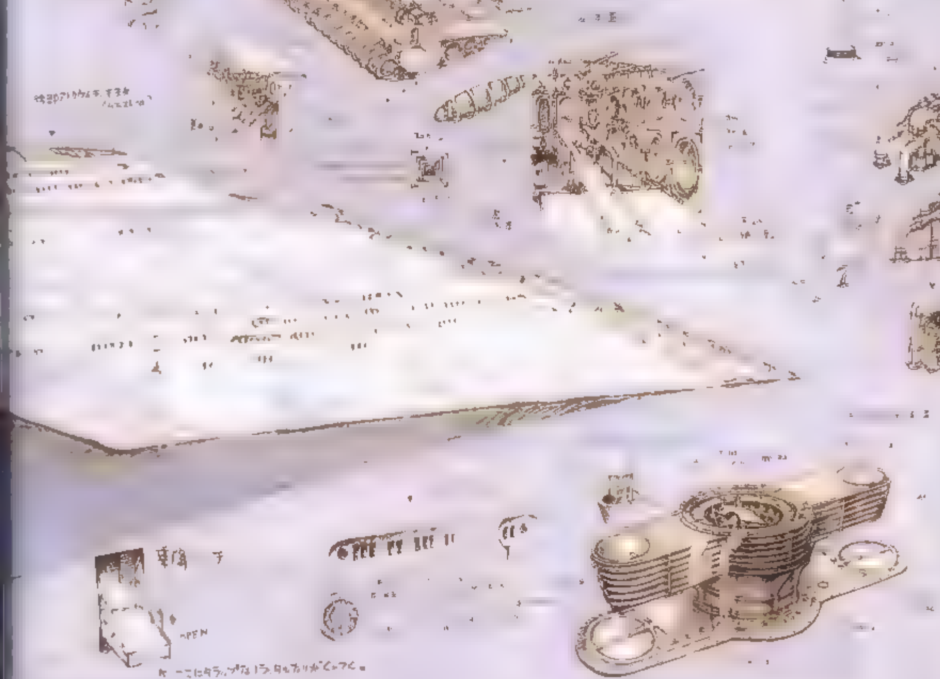




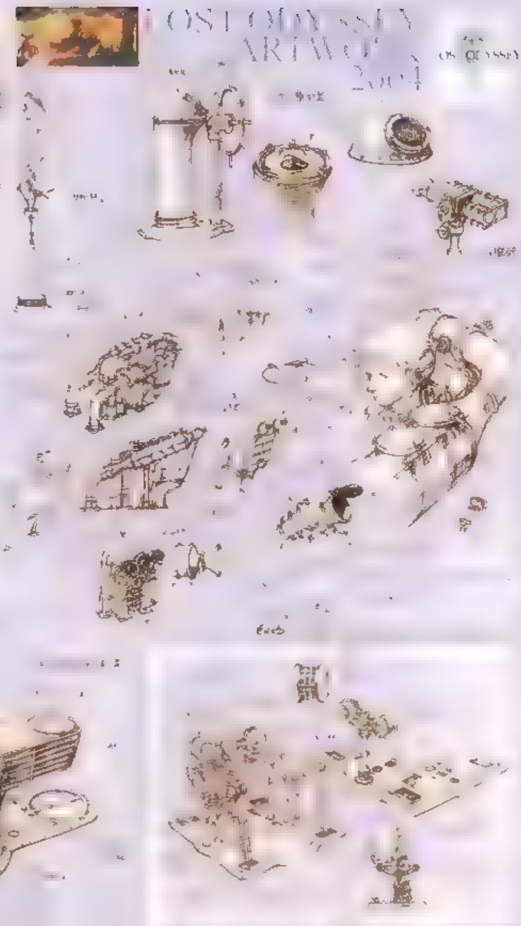


W ILBOAND ...

「ホワイトボア」のブリッジ内部は此処の部分のゲーム演出の方が「描いてある物は完璧に再現する」なんて言う物だから　ちょっとやり過ぎました。すみませんでした。でも　巨大な翼の内部構造というのはかなり気に入っています



LOST ODYSSEY ARTWORKS 2004



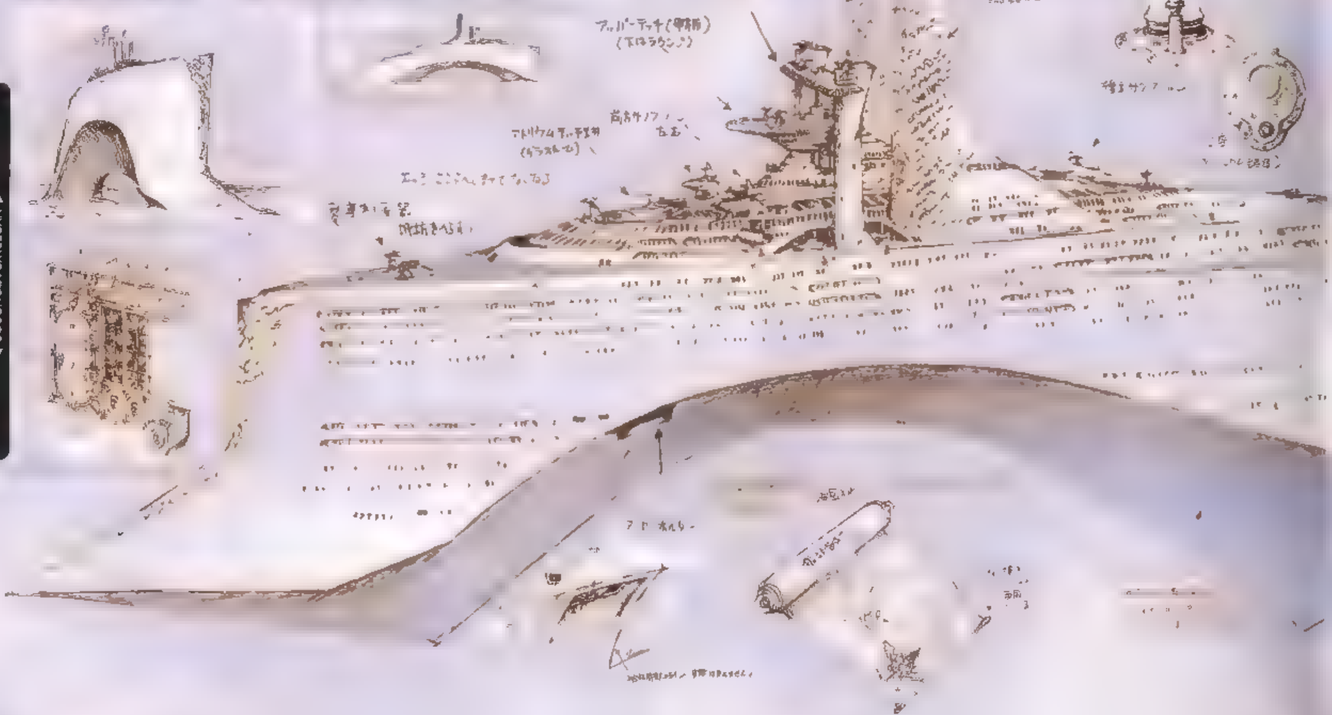
LOST ODYSSEY ARTWORK 2004



「ホワイトボア」の「ボア」というのは蛇の、となんだそうです。だからそれを意識したアーチを船底に造形しています。浮力やスクリューでは無い「力」をも彷彿させる為吃水は浅く、操舵コントロールは舞踏のような物、とか。ラスエグ風味、強めですね。

SHIPS-WHITEBOA



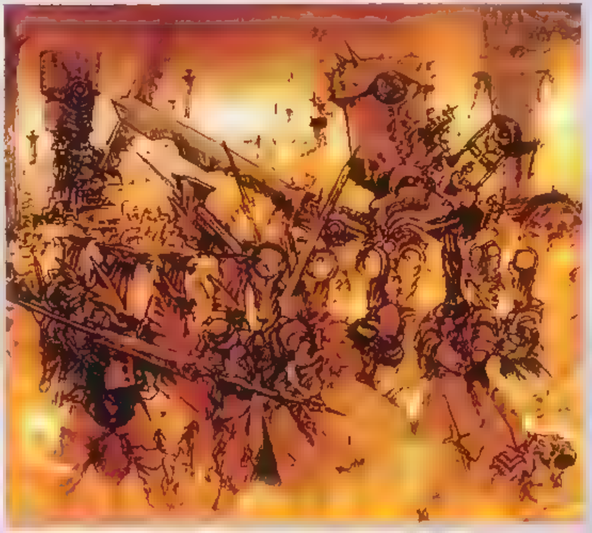


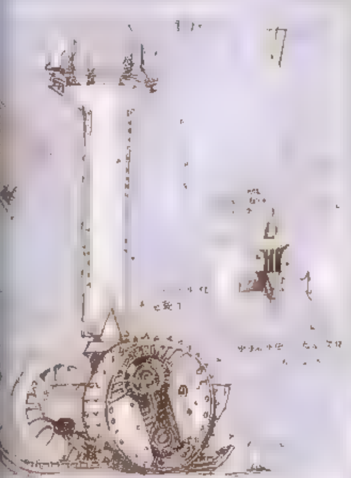
MECHANICS FOR FIRST BATTLE SCENE

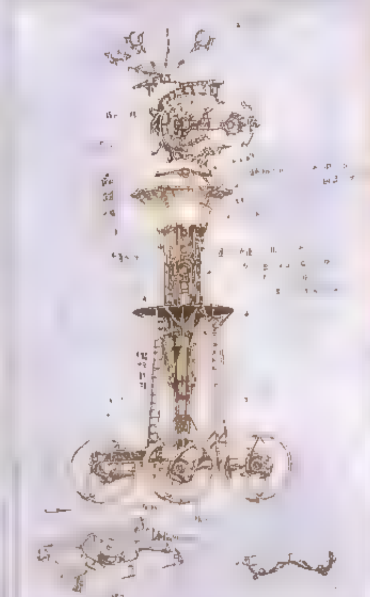


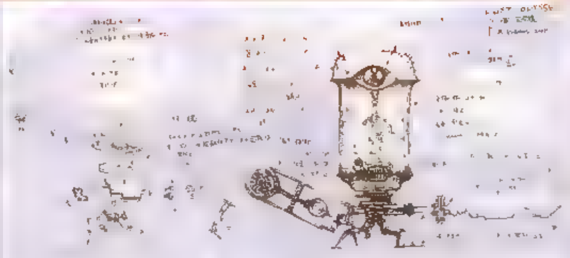






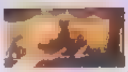






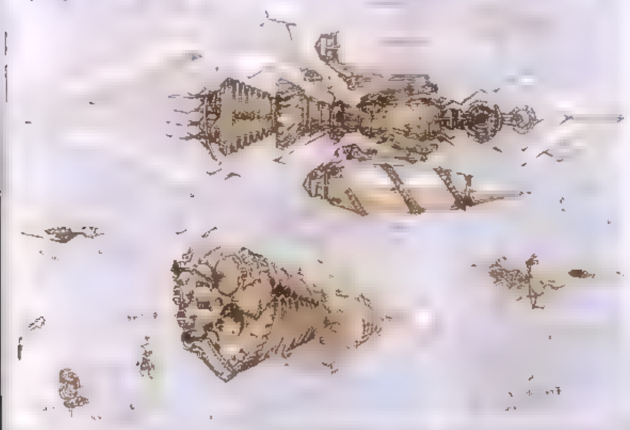
LOST ODYSSEY

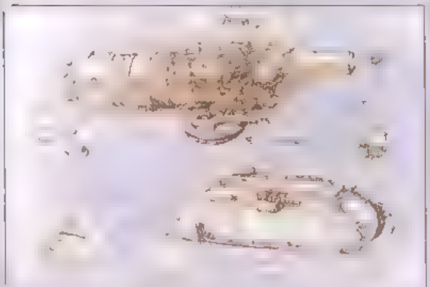
LOST ODYSSEY ARTWORK



今回のプロジェクトの「びっくり」は、キャラクターもデザインしてみてくれ、と言われたことですね。冒頭の戦闘シーンに機械が出て来るので キャラクター込みで場面を描いてみてくれ が最初だったのですが 結局デザイン それに3D立体チェックまで実行したのは此のへんの物だけなのです 意外ね、メカ 美術デザイナ なんですけど

WAR+FIRSTSCENE









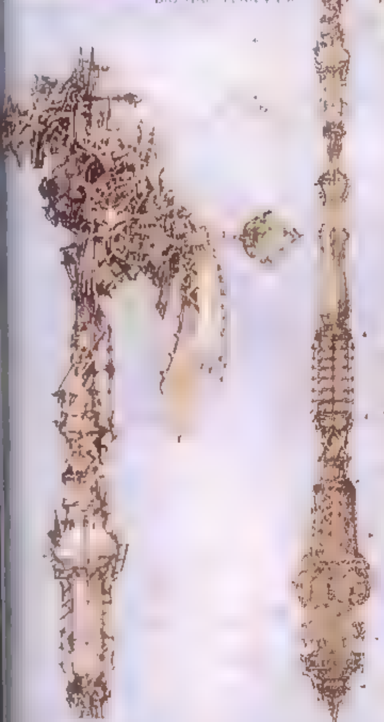
LOST ODYSSAY BETTLES CONCEPT ILLUSTR

SOLDIERS













STAFF-OVERTECHNO

THE TOWER OF VIGOR

EXPERIMENTAL STAFF

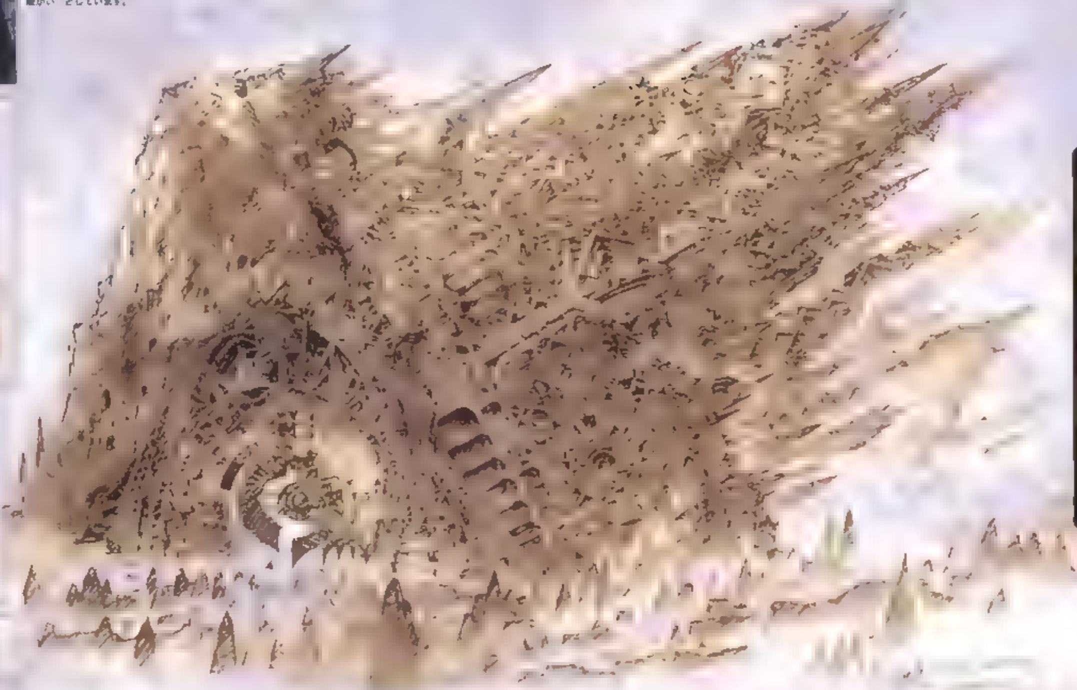


多分、これを動かせるために僕は呼ばれたのだな、といった風情の無気味なマシーンです。此の世界では殆ど廃れてしまった魔導力を未知の技術力で再現しようとして開発されたもので、雛形になっているのは僻地に太古から建っている「鍵の塔」と呼ばれる、巨大な「杖」。ちなみにビッグスタッフの「スタッフ」とは「杖」。魔法の杖等の呼び名ですね。コンセプトデザイン作業の順番はまず右頁のビッグスタッフ、対極の「鍵の塔」、エクスペリメンタル＝スタッフ（実験用の杖）そんな感じです。個々のコンパートメントは技術的整合性に基ずいているものの、全体としての構成の仕方は複雑、規格たらにして、この機械がこれから行おうとしていることの危険性を予感するようなものに仕上げました。





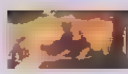
[illegible]
[illegible]
「力」が此の都市を傾斜させてしまいましたが、インフラ（[illegible]
[illegible]
スタイルコンセプトは、[illegible]を中心に整えたドイツゴシック的にまとめています。
[illegible]
[illegible]としています。











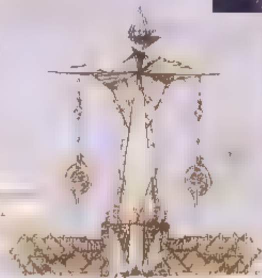
ウーラ、ヌマラ、ゴンゴアという3つの国家をイメージしたベースは、古代ローマ、ソビエト連邦、あと観光島国で。ヌマラの巨大建造物は遺跡のような物のつもりです。ウーラは冒頭に出て来てしまうので、コンセプトからプロダクションデザインまでかなり急ぎでしたが、他の部分はアートディレクターコンセプトデザインを踏まえて作り上げてくれたようです

CASTLE-LANDSCAPES





























右と半身の三つは…。…DNAをモチーフ。…

The Ages of URKU

Production Designs of Animation "TOWER OF DRUAGA"



は

…概と…か…あり過ぎて…しきれない。…ですか…アニメーション…ドルアーガの塔の、プロダクションデザインです。監督で脚本…制作ゴンゾでお送りする…だから『何やってもダメだしされるでしょう？何でそんなの今更作んなきゃいけないの？』と…て…ました…とギャグなんですね。…作業を始め…のか…はキャグ…である…に…ドキドキした…とな…が…ふん…の…作業に…はずのプロダクションデザインです…なるかどうか…今回は…(そういう方が懐かしいでしょう?) デザインを誇っております

気

に入ってくれた…という…と…の作品です…でしょ…いじゃないですか…付きだし、でも全くそう…なかったんですね。「…」…忠実に作ろうと、…が現在のようにスイッチして…感性を模索する。…じゃないけれど…作品で…ですね。…ナイス。いや、そ…じゃなかった。ムラマサ★か…は…地図」なかなか『地図』っぽく見えなくて他の作業としては最大限度に近い製作時間でした…まだ…ので…ちょっと…しくおいて下さいな

©BG. イズミプロジェクト


ルアーガの塔
各々の設定、各々の時期に、各々の「大道具、小道具」がある訳なんですけれど。
HYPERWEAPON2008
Production Designs of Animation
"TOWER OF DRUAGA"

『全然大丈夫』

結局　心配していたのが嘘みたいなんだよね

補助脳ね

うっかり忘れとかなくなるし

携帯もいらないし

辞書機能はデフォルトでついてくるし

あとは増設増設増設

心配していたのが嘘みたいなんだよね

心配ってなんだっけ

辞書にもひっかからないからまあいいか

増設増設増設増設増設増設

増設増設増設増設増設増設

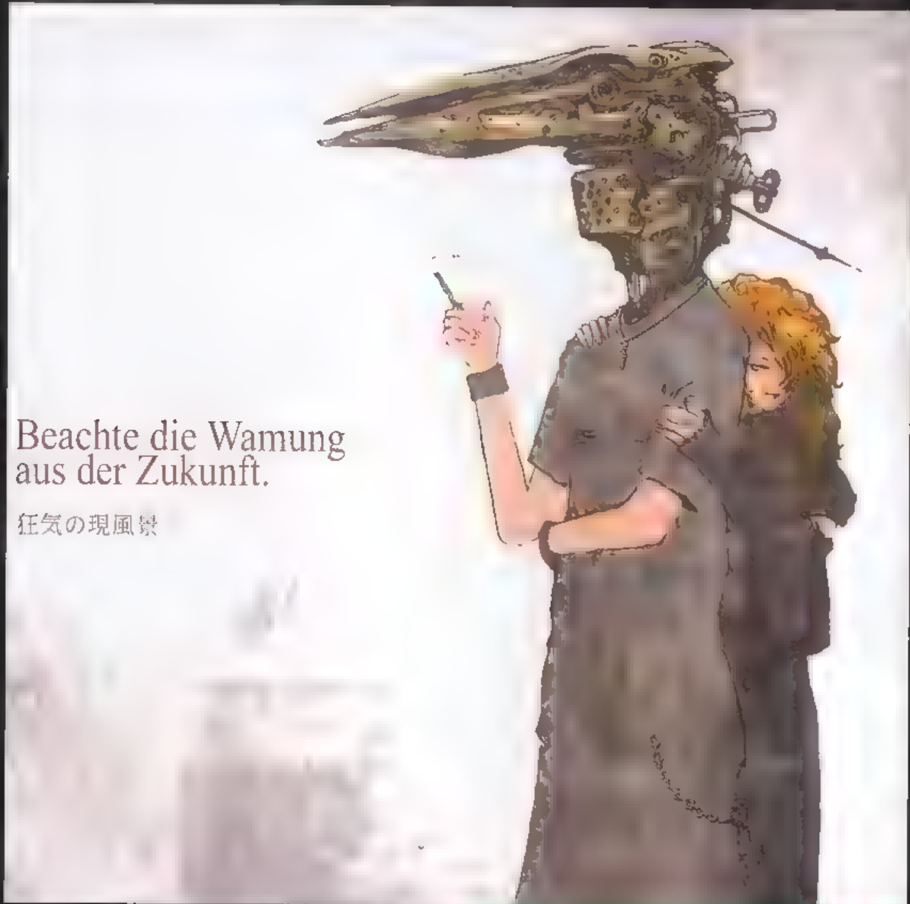


ILLUSTRATION:MAKOTO KOBAYASHI INSPIRED FROM MURATA RANGE AND KENJI NAKASONE



僕は最近、模型の本を読まないのです。理由は簡単で、読むと模型が嫌いになっちゃうからなのです。そんな風に「模型」が「小さい世界」になって随分時が経ってしまいましたね。

でも、最近になって、その小さい世界に縛られずに楽しんでいる人が結構多いことを知りました。ネットです。昔と同じ様に興味をもっている物を楽しんで作る、なんて、当たり前のことなんですが、今は絶滅してしまったと思っていた世界が残っていました。

だから、迷惑を承知で何人かの人に、各々の世界を紹介させてもらうことにしました。結論は最初から決まっています。模型は楽しめます。簡単、と云うのとは違うのです。簡単に作れる物なんか面白く有りません。模型なんて、ただ作るだけの物だとしたら、又、「何かの形を模倣している」だけの物だとしたら、それを作る行為なんて、大量生産ラインの工芸製作のバイトとおんなしです。お金がもらえなければやってられません。

ですよね？

じゃあ、何が楽しいんだよ～

少しだけかも知れないのですけれど、それを伝えさせて下さい。

へえ、面白そうかも、と思うか、ああ、そうだったよね、と思うか。

全然判りませんでした。そういう方も、まあいいや。写真、工夫してますんで、僕のメカの立体化を、その他にも個性的なメカが有りますのでそっちでお楽しみ下さい。

そういう訳で、此処から暫く、模型のページが続きます。



GEO2007

SCULPUTURED BY KATSUHIRO IWATA

過去最大の大きさのGEOモデルはPreciousの
[illegible]の手による超少量生産レジンキット。イ
ベントのみの販売だが、立体の解釈は想像力が
る物がある。超少量、と云うのが残念だが、こ
ればっかりは致し方ない。


HowtoIllustrsteGEO2007
AndFascinationsOf
TrueSolid



A FascinationsOf TrueSolid

HYPERWEAPON2006 2007 に掲載されたGEO(2006は無料配布の同人誌でもあるので これをGEO2007と呼んでいる)イラストは 中央胴体を鉛筆線画によって頭部、背部ポッド、バズーカ、そして脚部パーツを3Dソフトにてそれぞれ製作し 最後にコンポジットして彩色すると云う やや変則的な方法で描かれている。これは 小林がGEO2007の角度検討の為に習作したモデルをブラッシュアップして本番に使用したためで 特に胸部の張り出し 奥まったフェイス 巨大な脚部を持つ独特のフォルムのGEOシリーズに於いて 立体としての整合性を追求するために試みられた方法だった。

果たして、完成したGEO2007はそれまでのイラストよりも各部はより立体的に上手く噛み合い 画稿自体の完成度も格段に（好みの問題はあるだろうが単純にクオリティとして）上の物となった。

さて、2008年初頭に行われた「ワンダーフェスティバル2008冬」に於いて販売されたGEO2008がある。制作者は過去、迷宮都市版NEOGEO（HYPERWEAPON2007収録）を世に送りだしたPRESIOUS。小林本人をして、デジタル立体では気付かなかった所など、実によくあの絵を研究した造形だったと語らしめたGKだった。これからも実際の立体造形、想像力を掻き立てるエレメントとして目が離せないのである。



サエキコウイチ作のNEOGEO Presious版GEO2007の制作途中、モデルの元となったGEOイラスト。(HYPERWEAPON2007収録)

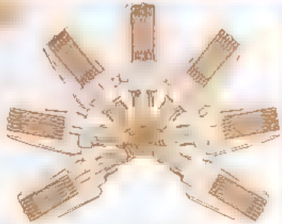


なべ ノ GEO2007と同じPrec ious制作の迷宮都市NEOGEO

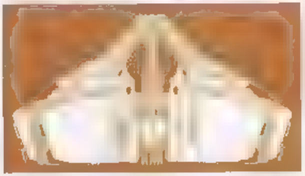


LineDrawing Composite





イラストでは砂煙で殆ど見えない脚の部品も3Dによって形作られ ペイントされていた。ただし 現状のGKの解釈は むしろ ち の方が面白い という





OriginalNEOGEOand3DModel

©MAKOTO KOBAYASHI


NEOGEO POLIZEI

GEOver,K·O岡

TEXT, MODELWORKS AND ILLUSTRATION
BY
KAZUHIRO OKAMOTO



岡本一広製作のGEO。手前に置いてあるフィギュアは他のモデルの時にも置いてみたので、それが大きさの目安になると思うが、実に巨大なモデルであることが分かる。ほぼ100%既成のプラスチックモデルの部品を組み合わせて新しいデザインへと昇華させている













「小林誠作品群」と「岡本一広漫画」

TEXT BY KAZUHIRO OKAMOTO



「自分はマンガ家です」と、100％胸を張って言える程の仕事などしていない僕にも、マンガが描けない時期がありました。「何を描いても結局、先人が描いた話のバリエーションじゃないか。そんなの僕の話じゃない。描く意味が無い」という自分の声が聞こえ、何も描く気になれずにいた。もがいてももがいても前に進めない自分が情けなくて。

そんな時、B社の「マスターグレードシリーズ」が発売され、しばらくプラモをやめていた僕は「あ、オレにはプラモ（という逃げ道）があったんだっけ」と、出戻りモデラーになりました。ガンダム、ザクを作り、さて次は……「ジオだ」。

実はこのページで紹介して頂いてるなんちゃってNEO GEOは、僕のオリジナルジオとしては3作目です。1作目はモデグラ別冊に掲載された小林誠氏の「あの」ジオにあてられて中学生の頃、半スクラッチしたもの。2作目がその「出戻り」時のものです。「出戻りジオ」製作にあたり、本、雑誌を引っ張り出し、再び「小林誠」に触れました。その作品群と氏自身による解説文が、僕にこう言うんです。「細かいことを気にしてウンウン何も出来ずにいるより、とにかく手を動かせ！とりあえずでいいから形にしてみろよ。お前の考える"すごい人"になりたいなら、まず作れ。流用パーツを使って何が悪い。他のところから借りてきたって、いいんだ。お前がそれを選び、取り込み、新しい意味を持たせる。そうやって作ったものは、もうお前の"作品"以外の何者でもないんだよ。」

その後すっかりモデラーに染まり、再びプラモを買い漁るようになった頃には、いつしかマンガを描くのが苦ではなくなっていました。周りの人たちの指導、支えがあったおかげももちろんありますが、小林作品のおかげは大きかったんです。そうやって描いた僕のマンガを、模型とはほとんど関係無い話にも係らず、小林氏が読んでくれ気に入ってくれていた。すごく不思議で幸せで、身が引き締まる思いです。

「デザイン力」という名の「超兵器」

生き急いでいるように見えるんです。小林誠という人は。常識を超えた量、質の仕事をこなして見せてくれている。しかし、その作品群が語るのは「絶望に溢れた未来」。そこがずっと引っかかってました。未来に絶望してるのなら、あの量の仕事をこなすエネルギーの源は、何なのだろう。

小林氏のデザイン作成パターンのひとつに、現実又は既にある設定、デザインを再構築して全く別次元のものに昇華させる、というものがあると思います。「騎士」を宇宙戦闘機に見立てた「ナイトファイター」しかり。ジャイアントロボ、海底軍艦、ソロモンエクスプレスしかり。（Zガンダムのウェイブライダーなんか、ひっくり返しただけであんなにかっこよくなる。なんてこった、と思ったものです）

もしかしたらこの人は、現実を解体して再構築して、「未来」を変えようとしてるんじゃないだろうか。過去にあったらしい周囲の人々の無知無配慮、裏切りなどの現実。そこから容易に想像できる「絶望的な未来」。それをちょっとでも自分に都合のいい、気分がいい未来にしてやれ、という壮大なる「デザイン」。小林誠は、現実未来をデザインしようとしている。……っていうのは、言いすぎでしょうか。

数々、「模型業界の関係者」以外の、いわば素人模型趣味人の作品に紙面を割いているのもその「未来デザイン」の一環じゃないのかな。一般読者に向けて「楽しそうでしょう？お前らも手を動かせ。頭で考えてるだけより、よっぽどマシだぜ。そうすれば、未来がちょっとだけ変わる。オレの仕事がしやすくなるんだ。お前らの未来も少しはマシになるはずなんだよ」っていうメッセージを送ってるんじゃないのかな。でもそれにしては、その未来が「人生なき永遠の闇」ってのは、さみしい気がしますけど。（ひょっとしてその向こうにも、何か見えてるんですか？）



自分の模型シーンを知る者にとって懐かしい部品群で構成された「ver.K0」。過不足なく、実に細部が見事に〔……〕している。

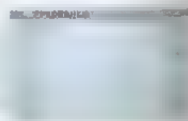
氏のブログ「プラモの箱詰め部屋」内「なんちゃってシリーズ」として掲載されている。

岡本一広氏：〔……〕「トランスルーセント」を〔……〕ネットで見つけた「なんちゃってシリーズ」の作者が同じ人だと知った時は驚きました。〔……〕

URL=http://akesime.exblog.jp/

translucent 単行本は半透明（1）～（5） 岡本一広著 出版：メディアファクトリー









TIEREN type AS



http://kyowju.exblog.jp/

Kyouju

私、出張先のマンスリーアパートにて模型趣味を行っております。既に出張4ヶ月になろうかとしておりまして、模型製作で寂しさを紛らわす日々でございます。悲しいかな必要最低限の工具、材料しか手許に無く、必要な最少分を買い足していきながらの模型製作です。スプレー吹き付け作業は御法度なので、全部筆塗りです。しかし外野からの余計な妨害も無く、捗る作業[illegible]ります。去年の完成品は1個だけだったのに今年出張先での完成品がもう3個目です。

家にいる時よりも[illegible]ースが[illegible]の[illegible]

バンダイから発売された1/144ティエレン（ガンダムに出てくるロボット）と、ドラゴンモデルから発売された1/72ブラッドレー戦車で[illegible]に組み[illegible]した。戦車の模型は「部品が多めに入っている」ことで定評のある模型メーカーで、此の「余剰部品」がロボットに似合いそうなので、戦車の装甲板、70個のリベット、他の戦車からも「余剰部品」を動員してこの（ガンダムに出てくるロボット）を1/72の戦車的な物に「近付けて」ゆきます。「近付けて」というのは、此のロボットのイメージが「戦車に似合う」と思ったからで、何でも戦車にしてしまいたい訳では無いのです。小さい戦車模型の魅力も今回初めて知りました。衝動買いもたまには良い物です。余剰部品、お薦めですよ。



MAKOTO KOBAYASHI





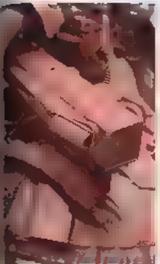


Toriwo

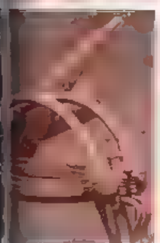
ネオシャイアン。イベント販売されているガレージキット。原型、製造はサエキコウイチ。
手頃なサイズ、適度なディティール、最小限度に抑えられた部品数、土日に楽しみながら作るにはもってこいのレジンキット。だから素直に作ります。大理石的な鈍い艶を表現を心掛け、各所に金[illegible]を差し、置き物的な風合いを狙いました。
ここで一服しながら、[illegible]眺めて「次の一手」を考えていますと、台座が欲しくなってきました。以前「何かに使えないか？」とベ[illegible]入ていた「[illegible]の[illegible]」がイメージにぴったりだったので追加して本体とか[illegible]ちり[illegible]固定、[illegible]りな[illegible]でますます「置き物感」が増してきました。更に一服。「[illegible]ンドシ[illegible]」が欲しくなり[illegible]したのでエナメ[illegible]塗料をしみ込ませたティッシュペーパーでちょいちょいと[illegible]シャイ[illegible]されて[illegible]テンションどんどん上がります。調子に乗って雑巾で部分的に「フンドシ」を巻いてボロ布感を追加。またまた一服しながら、はたと気付くのです。「これを初めてみた人はシャイアンの大きさが判らないよな」勝手に1/35と決めつけて女性フィギュアを改造した「イクちゃん」を足下に配置。
そして最後の一服はゆっくりと傍にいることが出来たのです。ちまちまといじり倒すのではなく、キットを全肯定して、自分の好きな要素をどんどん加えていくのも楽しい模型の作り方。完成して[illegible]眠っている作品をこんな方法で蘇らせてみてはいかがでしょう。

http://toriwo.blog85.fc2.com/

Neu(speeder)製作の「NAUSICCA」元はネットコンへに出品予定だった物をブラッシュア[illegible]して完成させてくれたもの かわいらしい頭部 エキ[illegible]ストマイノを別胴甲で組み込んだ機体[illegible]ドルが[illegible]をイメ[illegible]ジする











右端は Neu(speeder)製作の GAMPF の部分

小林誠：ノイさんの模型、僕の昔の作り方に凄く似てます。特にこの GAMPF。

neu(speeder)：え、ほんとですか。

小林誠：特に軸、エポキシパテを指で慣らして、[illegible]多分シンナーでならした後、紙やスリを使わずにその[illegible]表にしてあったり、かるく 3D スプレーを吹き付けて、[illegible]の後とサフェーサー、ベースカラー、[illegible]、そのあとシンナーで下地のベースカラーを溶かし出す、みたいな。そんな感じですよね？

neu(speeder)：そうですそうです（笑）

NEU(SPEEDER)

★小林誠製作の GAMPF。台座は NEU(SPEEDER)と同じ大きさ。



小林誠：それで、[illegible]を消さない[illegible]

neu(speeder)：そうですね。

小林誠：やっぱり、僕と一緒だ（笑）

neu(speeder)：意識していた訳では無いのですが、[illegible]も小林さんの昔作ったガンプを自分で[illegible]作りたかったと云うのはありましたので。[illegible]声をかけて頂いた時には下半身が出来ていなかったので、スレーブ 1 を使って完成させてみました。

小林誠：台座に使っている物も一緒なんです。

neu(speeder)：え、じゃあ同じ大きさなんですね。

小林誠：ノイさんは 1968 年生まれ、僕より 8 歳若い。オリジナルのデザインを立体化するに至ったのはどんな経緯があったのでしょうか。

neu(speeder)：学生の時に小林さん、[illegible]さんの造形を見ていまして、その後模型からは遠ざかっていたのですけれど就職を期に、というか落ち着いて来ると云いますか、自分の時間がとれるようになる。で、ネットでかの時代の造形について調べてみますと、[illegible]さんの造形を作っている人達がいる。

小林誠：成る程。

neu(speeder)：で、[illegible]

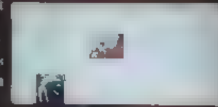
小林誠：それがオリジナル造形になっていく訳ですね。

neu(speeder)：だんだん変化して行ったんじゃありません。ずっと当時のメカを再現して作っているうちに、[illegible]みんなが作って行くのを見ているうちに、こういう作り方で新しいメカを作ってみたくなって来まし[illegible]

小林誠：再現だけでは物足りなくなってくる[illegible]

■ [illegible] 小林誠

[illegible]が高じて現在玩具関係の仕事中。[illegible]に発表した作品を HP にアップしています。[illegible]的な模型制作の中で異色ですが[illegible]しい模型作りをアピール出来る数少ない[illegible]の一人です。



http://blog.livedoor.jp_like/



neu(speeder)：そうなんです（笑）

小林誠：技術的なこともわかって来るから、[illegible]イメージも湧いて来るだろうからなあ。作り方としては、完成イメージを作る、既製の部品を選びながら、デザインをブラッシュアップしてゆく。模型の部品の形をリアルタイムで自分の解釈した[illegible]に合わせてゆく、そんな感じですか。

neu(speeder)：そうですね。

小林誠：作っていて、途中で制作を中断している物もあるようですが、飽きるでしょう？（笑）

neu(speeder)：いや、でもそうかもしれません（笑）

小林誠：僕も当時ね、飽きちゃうんだよね作って行くうちに（笑）イメージを先に完成させちゃうじゃない。頭の中に。完成しちゃうとやっぱ、その瞬間から飽きはじめてしまって。自分を完成まで飽きさせないのが大変ですよ、本当に（笑）

neu(speeder)：意外です。やはり飽きますか（笑）

小林誠：飽きます（笑）だから、失敗しそうな事だろうがなんだろうが、色々な方法を試してみる。普通に塗ろう、なんて思った瞬間、飽ちゃうので（笑）だってそんなのつまんないじゃない

neu(speeder)：[illegible]造ったりしていたのですね。映像としてはそれが刺激的でした。

小林誠：今おとなしめですよ。模型を造る人口も減ってしまった訳だし、技術的にも成熟、平均化してしまう[illegible]を皆が望んでいる訳だから。正直、[illegible]を見て、どの段階で問題が生じて行くかも判るのだけれど、静かに見守りますね。

neu(speeder)：個人的に[illegible]の新鮮な作り方を期待しますが。

小林誠：[illegible]かも理論武装だけしてる時に、僕は我が強すぎます（笑）[illegible]して[illegible]、画一化、平均化の[illegible]くなる。今更それをやられたら模型は終わります。だから今は、ノイさんのような素晴らしい造形を造る人達を紹介して、皆さんに作り掛けの模型を完成させてもらい楽しみを思い出してほしいのですけどね。

neu(speeder)：完成させないといけませんねえ。[illegible]

小林誠：でもかっこいいのが完成して、楽しかったでし[illegible]



GAMPF

SCULPUTURED BY NEU (SPEEDER)

Neu(speeder)製作のGAMPFとNAUSICCAのツーショット。
ワインオープナーとコルクからその大きさが判るだろうか。逆に今は出費のかかる、プラモデル部品を組み合わせて行く造形は、社会人ならではの方法論かも知れないが、デザインを1から行うのでは無いので造形の敷き居は低い。予算ではあるのだ。因にこれを1から造った場合、一般人で無くとも製作には動かり切りで6ヶ月を要するだろう。だから敢えて彼をSCULPTERと呼びたい。

NAUSICCA

GAMPF

SCULPUTE BY NEU (SPEEDER)

neu（ノイ）製作のGAMPF（ガンプ）と、歴代GAMPF画稿いくつか。元々はネオジオと同じ起源（GAMPFVAWNDDOG）を持つが、ネオジオと違って、こちらのアイデアソースは、1981年頃（ORIGINAL GAMPF）まで遡る。その他の画稿は1985年。実に、20年以上の時を経て、そのマインドまで再生された造形である。

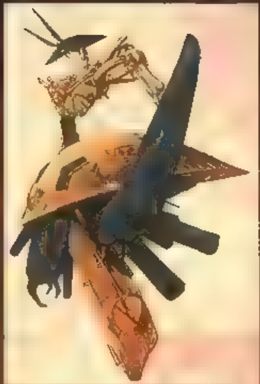




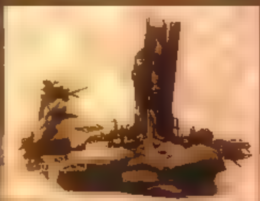




ORIGINAL GAMPF
GAMPF MkII
TWIN HEAD GAMPF

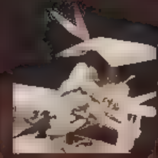








GAMPF CARRIER
GAMPF VAWNDDOG
GAMPF DRAGONSHIP
RECONNAISE GAMPF







Г63 域

MODEL PHOTO and ILLUSTRATION by [illegible]

пламя И334

小[illegible]"пламя И334 [illegible]"は、大[illegible]子加速[illegible]「БЕНГ」実験中に得られたデータをもとに開発された、第4世代レールガン。
2年前に[illegible]小型化に成功したユニ[illegible]のバッテリーモーターをベースとし、[illegible]内部にグラシカ・コイル[illegible]を配置。
バッテリーチャージは12[illegible]に1回の[illegible]で行わなければならないが、[illegible]バッテリーの併用により、一度に[illegible]で[illegible]させることが可能。
И330型で、その[illegible]は十分に[illegible]で通用するものであったが、より[illegible]を求めた[illegible]の上層部の意向により、[illegible]を1.1倍に延長した為、[illegible]の低下を招いた。

この"пламя И334型"に対応すべく改良が施されたКрасный Собакаは、その運用をよりフレキシブルにする為、左腕と左手[illegible]の[illegible]が人間のそれよりも一つ多く、[illegible]に[illegible]装甲が[illegible]された。[illegible]上、右腕との[illegible]が存在する。





[illegible]、北緯[illegible]度[illegible]分[illegible]秒、東経13[illegible]度[illegible]分[illegible]秒を中心とした[illegible]エリアの[illegible]_「Каунабор」(カウナバラ/[illegible])

その地下約[illegible]mには、[illegible]、[illegible]子を[illegible]して[illegible]子ビームを作る大[illegible]子[illegible]「БЕНГ」(ビェエンゲー)が[illegible]に存在すると言われている。

[illegible]によると、[illegible]「БЕНГ」は、[illegible]で構成されて[illegible]、3年前にその[illegible]の[illegible]シンクロトロンと呼ばれる[illegible]が、当初から目標とするエネルギーの[illegible]まで[illegible]子を加速することに成功。その1年前には目標の[illegible]のエネルギーに到達、そして今年、[illegible]シンクロトロンの試験運転のための[illegible]が整い、10月からの新たな[illegible]子ビーム入射のためのリニアック調整へと移行しつつあるらしい。

「БЕНГ」、その円周、つまり加速器と同[illegible]、[illegible]に[illegible]する一[illegible]に[illegible]された[illegible]は「[illegible]」と[illegible]されたが、目標のエネルギーへ[illegible]到達したと思われる[illegible]の[illegible]から、[illegible]に[illegible]が[illegible]始めた。

30年前、地表より1,[illegible]km上空「アウレナリーズ軌道」へ向けて大量の物体_それは人工衛星と呼ばれる物とは全く異なる_が打ち上げられたという記録がある。ここ数ヶ月、天空より[illegible]する「"落ちてくる"という[illegible]の方が[illegible]ているかも知れない」[illegible]。それは[illegible]より[illegible]せられる[illegible]により[illegible]が生じ、それ[illegible]、その[illegible]を[illegible]されたことによる[illegible]なのでは?と考える者もいるが、[illegible]、その計画に[illegible]わった[illegible]によると「明らかに異なる物体」であるという。

[illegible]物体は[illegible]時の[illegible]エネルギーにより文字通り木っ[illegible]となるため、その[illegible]による[illegible]は一向に進んではおらず、[illegible]への[illegible]を[illegible]で[illegible]った計画[illegible]上層部は、[illegible]中に[illegible]として[illegible]された[illegible]を改良し、[illegible]の[illegible]に特化した[illegible]の各区域への配備を進めた。

[illegible]する区画から移動することもなく[illegible]上向け[illegible]も行わない為、その下半身は可能な限り軽量化され、[illegible]の内、上空からの攻撃リスクにさらされる箇所、及び[illegible]の生存性向上の目的で、[illegible]パーツは大型化に加えて最大3[illegible]もの内部への増加装甲が施された。[illegible]はセンサーカメラの[illegible]、[illegible]を[illegible]める[illegible]への増加装甲を兼ねて、上面を[illegible]ように[illegible]な形状が採用された。[illegible]には、[illegible]を終えたばかりの[illegible]には大きな[illegible]が[illegible]る小反[illegible]「пламя И334型_[illegible]/12[illegible]m」が割り当てられ、実戦でのテストを兼ねるものとなった。しかし、アウレナリーズ軌道より[illegible]を[illegible]いて大気中に[illegible]下する[illegible]の予測[illegible]コースを自動で[illegible]し、[illegible]への[illegible]での[illegible]を[illegible]する利点は、[illegible]を[illegible]って余りあるものだった。

これら[illegible]された[illegible]の内、カウナバラ中心域より[illegible]に位置する区画"Г-[illegible](ゲーシズディシャート トリー)"に割り当てられ、その[illegible]により全身[illegible]に[illegible]された機体は「Красный Собака(クラースヌイ サバーカ/[illegible])」と呼ばれ、[illegible]に[illegible]することとなる。

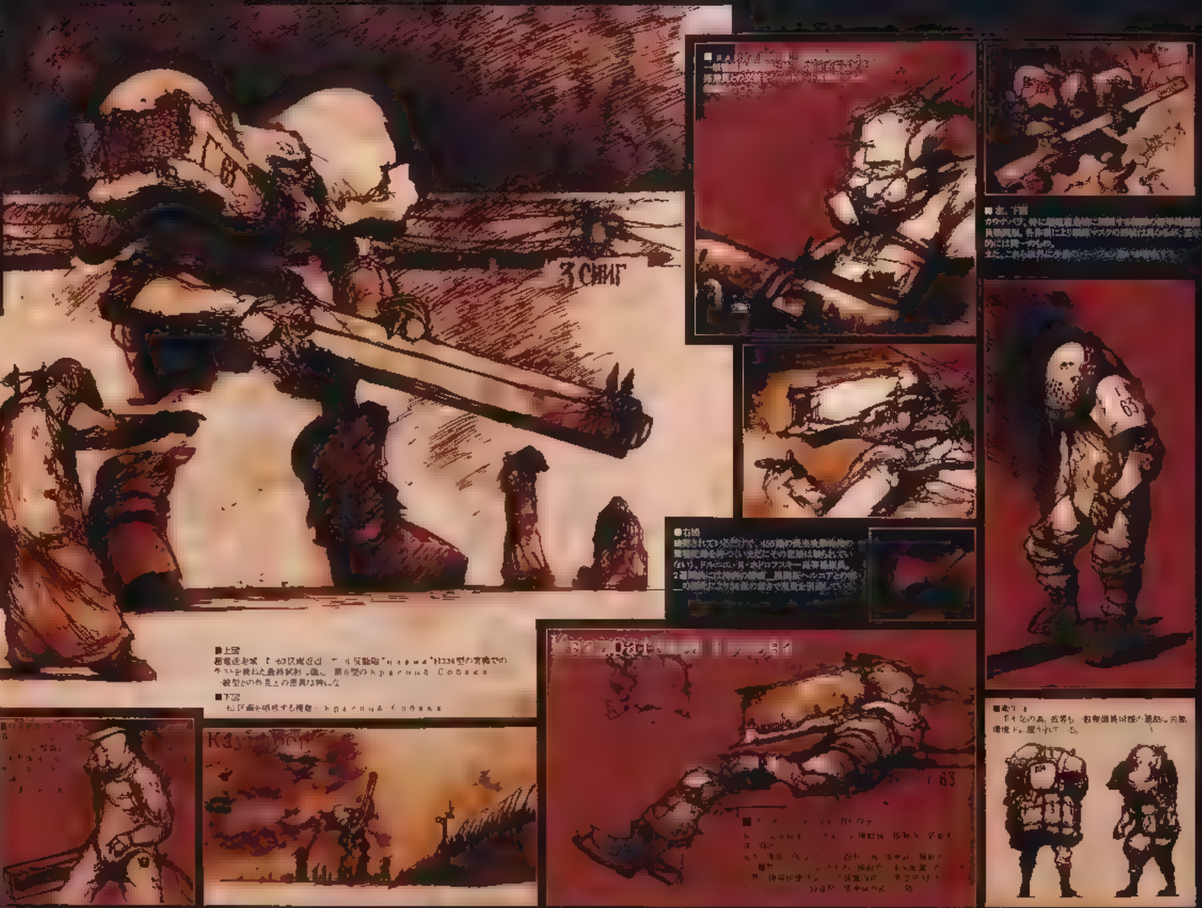


MASAHIRO ITO WORK 2008

Красный Собака

Красный Собака

MASAHIRO ITO WORK 2008



■伊藤暢達さんのこと　by小林誠

あまり御自分をアピールされない方なので、サイレントヒルに関わっておられたのを知ったのはずいぶんと最近の事なのです。今回は無理をいって御自身のアピールをしていただきました。

■「色塗り」　by伊藤暢達

幼少期のクレヨンに始まり、色鉛筆、小学校の図画工作で使用した水彩絵の具。小学5年に上がる頃には、模型用塗料が少量購入出来る程の小遣いがもらえる様に。後に高校生となってからは、ポスターカラーや乾くと耐水性になるアクリル絵の具を用いていた十数年前。

大学の卒業制作では、その一年前に初めて発売された「水で希釈、洗浄可能な油絵の具」を先のアクリル絵の具と併用したが、それは宣伝文句とされる程の使い勝手は無く、それまで油絵の具を敬遠していた唯一の理由「溶剤」を購入する羽目に。

学生時代に制作していた絵画では、それまでの模型製作過程で得た手法、例えばドライブラシやウエザリングを導入し、それを楽しんでいた。だから、先入観で、[illegible]にしか使っていなかった模型にも、「逆に模型もどんな画材で塗っても構わないのでは？」と。

　趣味でレジン製のドイツ兵を改造して作り上げた鉄帽突撃兵、サフェーサーという下地塗料を塗った後は「模型専用塗料」を使わずにアクリル絵の具と油絵の具、マーカーインキも使って仕上げてみた。

アクリル絵の具は[illegible]、[illegible]という魅力がある。油絵の具は独特の光沢で色彩に深みを与えてくれる。今もその延長線上にある「塗り方」をしている。[illegible]、鉛筆、色鉛筆、[illegible]に着色出来る物ならば何でも使用する。画材屋へ足を運び、新しい塗装素材を発見するのも今では楽しみの一つになっている。

SEE PAGE 50



伊藤暢達 nobu_hill_site

伊藤暢達：[illegible]大学グラフィックデザイン[illegible]コナミ株式会社入社。同社にてゲーム「サイレントヒル」シリーズ1、2、3まで、[illegible]クリーチャーデザイン[illegible]として[illegible]2006年独立し、フリーランス。同ゲームのコミック[illegible]デザイン[illegible]サイレントヒル[illegible]ジャケットおよび[illegible]コミック[illegible]。



nobu_hill_site=http://www.geocities.jp/nobu_hill/
E-mail=nobutatu_hill@ hotmail.com



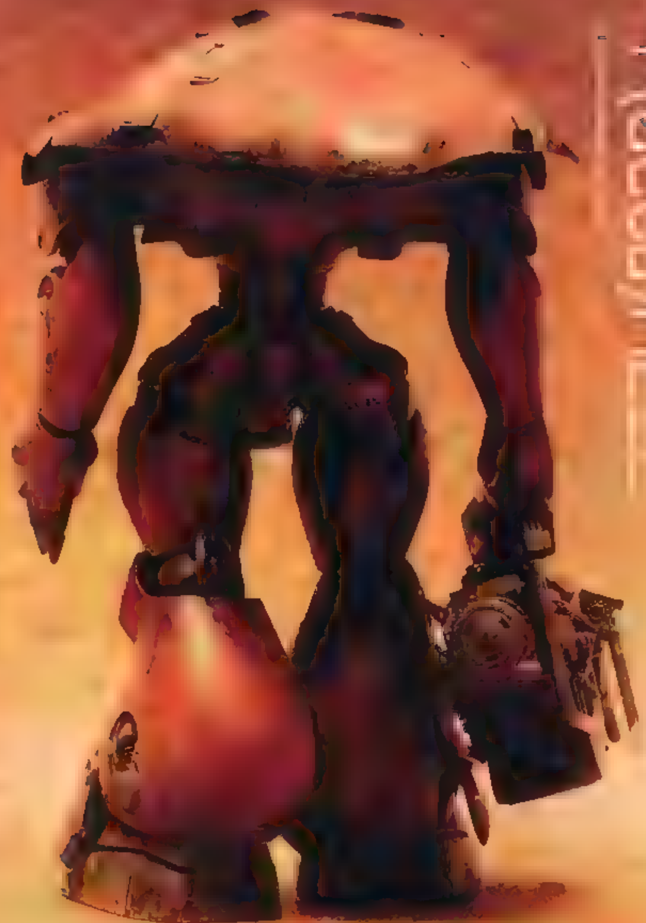

HYPERWEAPON2008



+(deca)HELL

SCULPED AND FINISHED BY ALAYA





+(deca)HE[illegible]

ALAYAさんのこと　by 小林誠

ALAYAさんと初めて会ったのは実はすごく昔です。僕がホビージャパンで「未来兵器AS」を連載している時、読者として投稿記事をよく送ってくれる若者でした。一回だけ、ワンダーフェスティバルがあった日に、東京に来るというので高円寺の工房でお会いした記憶があります。

[illegible]かで独特ながらデザイン、造形に対する情熱、志がとても高い物があり、いつかどこかで一緒に仕事をしたいと思いながら、僕自身造形の方から離れてしまったこともあって、たまにJAF-CON投稿作品に彼の作品を見たりしていました。



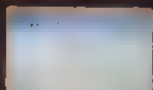
再びその存在を知ったのは全くの偶然でした。

HYPERWEAPON2007に投稿作品を送り、当時の面影を全く変えない彼と再会出来ました。

MARLERを作ってると知ったのは彼のホームページにアクセスした時です。アメコミ的な、マッチョなシェイプと予定調和な高頭身の「未完成モデル」は、どうも何年か完成の日の目を見ることなく時が経っていたようでした。何か、此のモデルをして彼と共同の仕事が出来ないかと思い、「エレメント分解イメージ手法」（命名オレ）を用いてコンセプトを提示させてもらいました。若干の戸惑いもあったようですが、果たして、このような素晴らしい造形に彼はイメージを昇華させてくれたのです。



SEE PAGE 80



MODELLER STRANGELOVE

ALAYA Homepage:



+(deca)HELL by

WEAPON SYSTEM VARIATIONS

+(deca)HELL by ALAYA
WEAPON SYSTEM VARIATIONS

ILLUSTRATION AND TEXT BY ALAYA



一番模型に熱中していた中学時代、好きだったのは小林誠さんの[illegible]と士郎正宗さんのアップルシード。どちらも機械の頭を付けたキャラクターが登場します。
もちろんそれらが今の嗜向に多大な影響を与えているのは間違いないのですが、根っこの部分はもっと前にあるような気がします。小学校時代はガンダム、マクロス、キン肉マン、北斗の拳、プロレス……キン肉マンで一番好きなのはロボット超人ウォーズマン。これもルーツっぽい。スーパーストロングマシーン。これもある意味マシンヘッドか。
それより前に好きだったもの。
メカゴジラ、ニセウルトラセブン、キカイダー
内容は全く覚えてないけど、宇宙鉄人キョーダインなんてのもよく見ていた記憶があります。どうもこの辺が源流っぽい。子供のころから半人半機みたいなキャラクターが好きだったようです。誰かの、何かの代わりとしてしか存在しえないマシンヘッドの、そんなところに悲哀と魅力を感じるのかもしれません。

もしマシンヘッドが現実のものになるとしたら、どんな風になるのでしょうか。
例えばこんな感じ

機械仕掛けの覆面男

kensone 08

機頭は記憶を記録した代替頭脳。マシンヘッドとは機頭を装着した人間。人間一人分の記憶は内蔵ストレージに記録しきれず、日々の生活に必要なものから優先的に保存。残りのデータスペースに「過去の想い出」。毎日すべての「想い出」データが必要な訳ではないので、日々ランダムに入れ替えをする。だから昨日覚えていたことが今日は思い出せなかったり、その逆もあったり。
「想い出」も読み込む頻度が高いものは優先的に保存される。
機頭は本人の記憶が入ったものしか装着が許されていない。記憶がなければ生きることはできても生活することができない。保険が利く機頭、利かない機頭。[illegible]頭代は自己負担。
２年毎に法定検査を受けないと罰金。７０歳を超えると整備代は国庫負担。
うーん、技術的な面よりも法的な面のハードルの方が高そうだ。
もしくは、こんな感じ

マシンヘッドは機械生命体である。人口減少による深刻な労働力不足を補う為に開発された。人工知能には人間の行動パターンを元に作成されたプログラムが組み込まれており、その種類は数千に及ぶ。このプログラムは非常によく人間の思考や行動を再現しており、人と同じように働くことができる。昨日まで人間がやっていた仕事をそのまま引き継ぐことが出来るし、仮にマシンヘッドがオーバーホールで動けないときは人間が代わりに働くこともできるのである。便利な一方、人間と同じように休息や休暇を取る必要もある。ストレージに溜まった記憶データを再構成し、必要なものはサーバにバックアップをとる。不要なものは削除して容量を確保する。その間は活動することが出来ない。オイルの交換や充電もこの間に行う。
機械なので融通の利かないことも多いが、当人たちもそれを理解している。不具合のありそうな場合は人間に頼ることもある。なかなか愛嬌のある存在なのである。あえてメカメカしい外観をしているが、人間っぽい外観にすると周囲の人間にも当のマシンヘッドたちにも複雑な感情が芽生えることがある。
オレは人間、お前は機械と立場をはっきりさせておいた方が何かと都合がいいのだ。
プログラムは定期的にバージョンアップされる。無作為に選ばれた人間の心理、行動をサンプリングして、世相に沿った行動パターンをとるように改変する。
もし街頭でサンプル協力要請を受けた時はよろしくお願いします。
すぐに終わりますから
協力頂けたら粗品を差し上げます。



バカバカしい？でもそれが面白いのです
また新しいアイデアが浮かんだとき
私は新しいマシンヘッドの造形を始めるのでしょう。
皆さんにお見せできる機会があればいいのですが。

KENJI NAKASONE
NAMIHAYA MODELLER'S HEAVEN



KENJI NAKASONE ARTWORKS



http://ken-sone.hp.infoseek.co.jp/



Maskable Interrupt













"PELIKAN HEAD""MACHINE HEADS"SCULPTUTURED AND FINISHED BY KENJI NAKASONE

KENJI NAKASONE NAMIHAYA MODELER'S HEAVEN



義頭の話

ILLUSTRATION by Hikaru Kanefusa









MACHINE HEDA "MARANELLO"(1/6)　　TEXT by KENJI NAKASONE

私はプラ板工作が苦手なので、スクラッチするときは専らジャンクパーツとエポキシパテを使用します。製作にあたっては、大まかな形をイメージするだけで特にスケッチなどはしません。あまりに明確に形を決めると、その通りに作るのが辛くなるので。ジャンクパーツを組み合わせながらイメージを少しずつ固めていきます。今回は田宮の1／12モトグッチ チェンタウロをメインに使いました。ヘルメットはタンクの部品にエポパテを盛って整形しています。作業が進むにつれて形が出来てきます。すると最終的なイメージと、その為の道のりが見えてきます。このくらいアバウトでも十分オリジナル造形は可能です。作業中でも完成後でも気になるところがでてくれば躊躇せず修正します。今回も仕上げの後でヘルメットの歪みが見つかり、削って直しました。失敗を恐れず、最初から失敗するつもりで取り組みましょう。失敗をリカバーすることは技術の習得にもつながりますよ。

中曽根賢二さんのこと

オリンピックの陸上選手のような精悍な外見とは裏腹に、[illegible]極めて繊細な感性の持ち主である彼の作るモデルは、いつもふっくらとして暖かい。仕事の混み具合にもよるのでしょうが、[illegible]味を持った物を作り上げてしまうスピードは、[illegible]としては楽しんで[illegible]かと、考えてみると、[illegible]。[illegible]が完成して僕のHPを賑わせていることでしょう。[illegible]で手掛けられたペーパーモデルキット





MACHINE HEAD MARANELLO SCULPTUTURED AND FINISHED BY KENJI NAKASONE



ジェットなどスケールモデルに作った物ではあるが、[illegible] された 1/35 スケールの [illegible] にモールドされた [illegible] である。













INTERCEPTER

オートアート [illegible] 1/18 [illegible] [illegible] ストラリアの [illegible]

MARLER GUSTAV "INTERCEPTER" FINISHED BY KENJI NAKASONE

ILLUSTRATION:MAKOTO KOBAYASHI (FROM MODELER'S HEAVEN) NAMIDA-YA MODELER'S HEAVEN KENJI NAKASONE / HIRATA RANGE AND KENJI NAKASONE

MACHINE HEAD "PELICAN HEAD" 1/6 — TEXT by KENJI NAKASONE

[illegible]

DAWN OF THE MACHINE HEADS

[illegible] 20年経った今でも [illegible]



中曽根健二

「繊細な頭脳」が生み出す「やわらかな楽園」

MARLER

[illegible]

INTERCEPTER

[illegible]

KENJI NAKASONE ARTWORKS















INTERCEPTER

MARLER GUSTAV "INTERCEPTER" FINISHED BY KENJI NAKASONE

ILLUSTRATION:MAKOTO KOBAYASHI(HOBBY JAPAN) FROM MILITARY RANGE AND KENJI NAKASONE

NAMIDAYA MODELER'S HEAVEN

MACHINE HEAD "PELICAN HEAD" TEXT by KENJI NAKASONE

DAWN OF THE MACHINE HEADS



中曽根健二

「繊細な頭脳」が生み出す「やわらかな楽園」

MARLER

INTERCEPTER



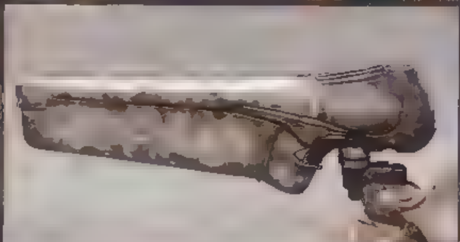










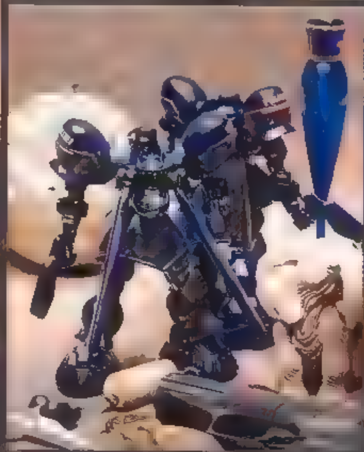




NEO SHAIAN

SALTY DOG






HYPERWEAPON 2008
GALLERY

「三つ子の魂百まで」じゃないけど、人間好きなものってそうそう変わらないですよね。
40歳を目前にした今、改めてそう思います。 ロボダッチに始まり、宇宙戦艦ヤマト、ガンダムと、幼少の頃からプラモデルに慣れ親しんできた世代の僕にとって、「SF模型を作る」ことは今だに最も心躍る趣味の一つです。
絵を描くこととどこかでリンクしているんだと思います。 僕自身は普段意識すらしていませんが、キャンバスが平面から立体になっただけと考えれば、それ程違和感もないし、実際、僕は模型にも油絵の具を使ってますしね。

ただ、表現したい方向性は、絵とは全く違っていて、例えばそれは、[illegible]重い、使い古されてサビの浮き出た様な、薄汚れた機械だったりします。
これは、あんなこともやってみたい、こんなことも試してみたいという僕の気の多さが、「作家性」という或る意味において一貫性を伴う絵描きモードでは表現出来ないことを、こっちで発散しようとしているのかもしれません。
いずれにしても、絵も模型もおそらくこの先一生続けていくでしょう。
こんな面白いもの他にないですもん。



Original project "PHYRUM"

water

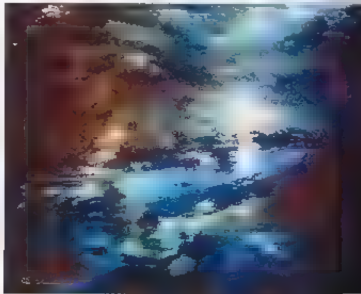
僕にとって、絵を描くことは「生きる意味」とほぼ同義なんです。
と同時に、描くことで、自身の精神的安定を得ているといいますか、心のバランスを保っているのかも知れません。
今回改めて自分の絵をこうして並べてみて、そんな風に思いました。
主に風景をモチーフに描いていますが、それは「曖昧で客観的なもの」を「主観的」に表現したいから。もっと言えば、風景を媒介にして、その背後にある空気を描きたいんです。これが人物だと、対象自体が既に主観的な存在なので、描き手が人間である以上、どうしても何らかの方向に引っ張られてしまうんです。
純粋に絵を描く事を楽しむという意味ではそれも面白いんですけどね。

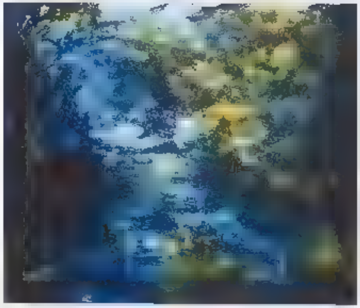
油絵って聞くと難しそうと思われるかもしれませんが、実は無茶苦茶な使い方をしても割と平気なんですね。「こういう時にはこの溶き油を使うと良い」といったセオリーは一応あるものの、そんなの一切無視しても描けちゃう。そういう意味では、実は透明水彩絵の具なんかよりずっと自由で敷居の低い画材なんです。
白いキャンバスを前にして、さあこれから描いていくぞという時、何ものからも束縛されずに画面と向き合えることは、気持ちの上でもすごく大事なことなんです。
最終的にはハートで描くものですからね。

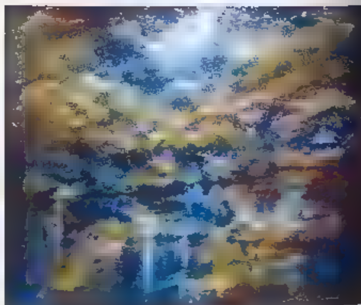
[illegible] http://www32.ocn.ne.jp/~water site/sw/











Profile

1969 [illegible]生まれ
1991 関西[illegible]卒業
[illegible]夜間部卒業
1992 [illegible]入選 [illegible]
1993 [illegible]
1996 [illegible]
1997 [illegible]受賞
Art Map [illegible]
1998 98 [illegible] MAG [illegible] GRAND PRIX 入選
2001 上野の森美術館[illegible]「自然を描く展」入選
2004 The [illegible] 2004 [illegible] in Croatia Silver Prize 受賞
2007 A Perspectives [illegible] Australia [illegible]
その他[illegible]









35スケ ル つまりプラモデルに縛らないドルバ ク模型がある とい 話付 たのまネ トで トレベ ク ルサ ド検索を掛けた時です 今で チアオノマさんの模型やそれにまつわる事情が並んでいますが 当時はそれ まど項目は多く無い たしか トルバ ク ックとだったか そう云う感じ だったと思いますが まあ 覗いてみた訳です
それが ??さんの トープラマニア たったんですが ンクの方が気 なって見てくださ 感じした た 始めは 35という小さなサイズ でやって るのが良く判らなくて スケ ル表示の方を気にしていなかった んですね 当然プラモデルベースなんだろうと
さ 見ていて急 気が付きまして なんとまあ 模型が無いならゼロから作 て まう人間が るのだと 思い出しますに ドルバ クですら ナル改 造を作 た時 れが 35へ たらジオラマとかが簡単かなあ 兵隊 の人形も沢山あるだろう オラマ素材も多 でも此れ 原型作るのは 大変だ それ 皆分前からやって るみた うわ イパ ドルバック 改造を再現してる人もいる なに れ て 思わず BBS 書き込んでしま。 また トルバ クの 35モデルを造形 販売していたの 森口あらん 別 金太の舞 万 やは 35スケールを選んだ理由は僕と同 で た 聞い所さま 初めてドルバ クのガレージキ トを作 たのは 999年 そ の時のアイテムは1 72ムゲン ラントキャリバ 写真上 れに69ペ ジ上の イワ トア マ が付属する物だ たそうです そして四国 ティ ラ BURN AWAY SYSTEM はフィギュア等を販売する傍ら いつも ドル クメカを用意 ているそうです 真空注型方を用いながらの低い価 格設定は驚きの 話題外機 それでもパワ ドア マ が好きで出展してくれる 人が居るから と 金太さんは言 ます
僕はドル クとディ ア メ作品 は関わ ていません 模型の部分だけで す そのへんの とは HYPERWEAPONZULS で詳 く書いていますが あま パワ ドス 自体 興味を持たなか た者と て客観視していた意見を 言 ますと 良い意味で 個性 が馬鹿なんです ア ティ ステ クでは 無 道具なん すね。 ?から ちょ としか改造で すぐに作り手の個性に 染まってしまう 点から始まるべ で その人なりの作品群 をお目 掛 けますが その多様性 は驚かれるのでは無 でしょうか 勿論 ア ティ スティ クな造形を否定する気はありません。それも素晴らしい でも 自 分で何か 何か を作りたいが から始めるてキッかけも無い 自信が無い そんな気持ちの時 は 以外と狙いになるアイテムである とは事実だ た あま 好きでは無 カテゴリ でも作 て るうち あれ? ういうの て面白くね と 35年の僕は確実 感じて ました 頁の ?? 再ままド ワ トア マ を持 て現れます 少量でしょうけれど 度 見 てみたらどうですか?おもしろ ですよ て BBSで声をかけさせても らって ・ 等に ?の物 新 く作られた物 個性色々 御覧下さい 御協力いただ た皆さん 有り難うございました

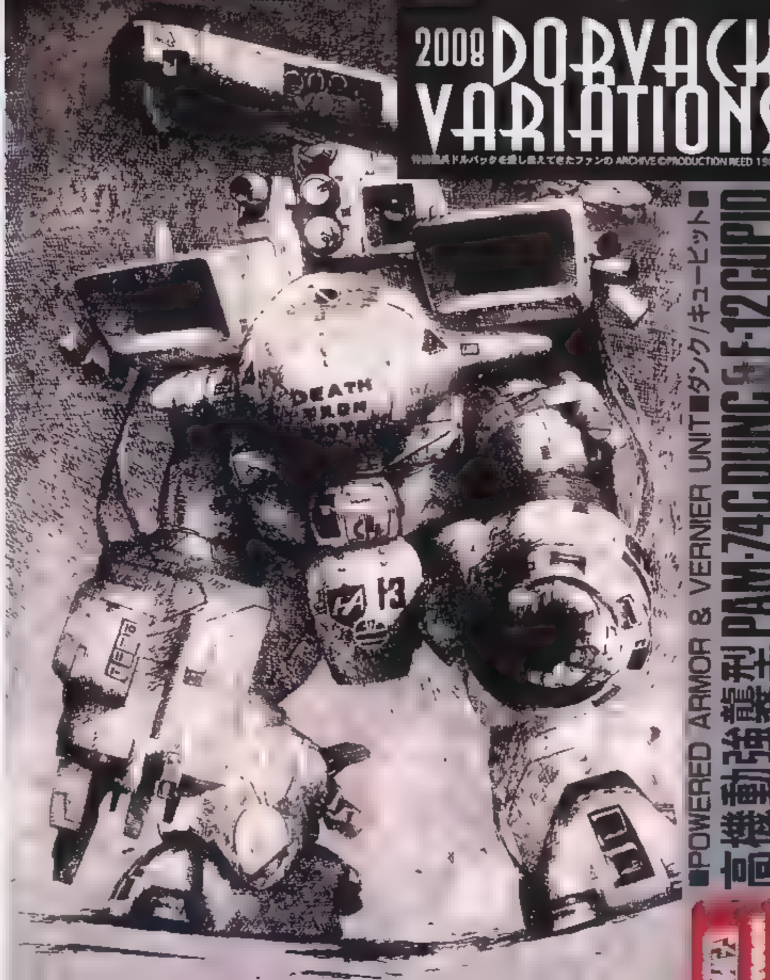
2008 DORVACK VARIATIONS

特殊装甲機動隊ドルバックを愛し続けてきたファンの ARCHIVE ©PRODUCTION REED 1983

■POWERED ARMOR & VERNIER UNIT■タンク/キューピット■

高機動強襲型 PAM-74 CHUNG-G F-12 CUPID

◀ HYPERWEAPON2008 ▶





[illegible] の改造を 20 年以上の時を経て 1/35 レジンキット [illegible] るのを見つけたのが [illegible] の台座 地面の処理 そしてたくさん [illegible] の模型は とても小さい [illegible] 2006 年 [illegible] されたモデル [illegible] は今も健在で [illegible] が出来ました [illegible] て SBS に書き込んで [illegible] みやこさんの HP はドルブラマニアのリンクから [illegible] も出来ます URL=http://www46.tok2.com/home2/miyako/

...ADARMOR [illegible]

[illegible] ドルバックを愛し続けてきたファンの ARCHIVE

DORVACK VARIATIONS 2008

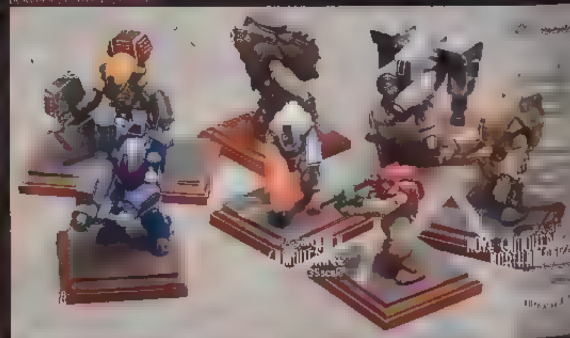
[illegible] ページのモデル全てが「みやこ」による 1/35 レジンキット [illegible] パワードアーマー [illegible] ベースと [illegible] プラスチックモデルに [illegible] レジンキットをベースにして [illegible] ているものである。
[illegible] バリエーション [illegible]
1/35 というスケール [illegible]
1/35 というサイズは [illegible]
写真で [illegible] 見に [illegible] いのだ。



DORVACK DOCUMENT 2008-001



DORVACK DOCUMENT 2008-002



DORVACK DOCUMENT 2008-003

★ SURVIVARY SYSTEM URL:http://[illegible] ★ ドルブラマニア URL:http://[illegible]

2008 DORVACK VARIATIONS

特装機兵ドルバックを愛し伝えてきたファンの ARCHIVE ©PRODUCTION REED 1983

★ BURIVARY SYSTEM URL:http://www.din.or.jp/xd01dr1c/





DORVACK DOCUMENT 2008-007



DORVACK DOCUMENT 2008-008

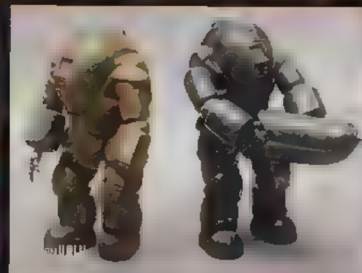
★ドルプラマニア URL:http://dorvack.the-ninja.jp/



■ DVM MODELLERS:
DOCUMENT004:
DOCUMENT005:BURIVARY SYSTEMS
DOCUMENT006:
DOCUMENT007:
DOCUMENT008:



DORVACK DOCUMENT 2008-005



DORVACK DOCUMENT 2008-004

DORVACK VARIATIONS 2008





DORVACK DOCUMENT 2008-009



DORVACK DOCUMENT 2008-010

■ DVM MODELLERS:
DOCUMENT009:FAべっぽこ
DOCUMENT010:ヨッシ～
DOCUMENT011:BURIVARY SYSTEM
DOCUMENT012:おっくんZc(Fullscratchbuild)
DOCUMENT013:kim
DOCUMENT014:ともろー
DOCUMENT015:KAOLU(Fullscratchbuild)
DOCUMENT016:（ちより）ベーター/BLACK/ガイア

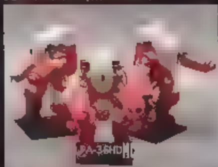


DORVACK DOCUMENT 2008-013





DORVACK DOCUMENT 2008-016

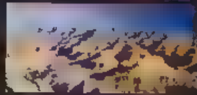


DORVACK DOCUMENT 2008-015



DORVACK DOCUMENT 2008-014



















フランケンシュタイン・デッドヒート

[illegible]

■スリンガーランド……第4次大戦後の世界はわずかに残った都市部を除き荒廃した土地、砂漠、放射性の海が広がり、都市から逃れた犯罪者や海賊などの武装集団〈ガンスリンガー〉が多数潜伏している無法地帯であった。しかし、都市間の往来をはじめ、戦前からの石油採掘施設、鉱山、ホテルなども数箇所残存していたため、危険を[illegible]

ガンスリンガーは[illegible]や石油施設などを襲っていたため、人々は[illegible]するのが常で、さらに護衛・戦闘のプロ「ピースメイカー」を雇い、この脅威に対抗した。さらに、争乱の被害者などから[illegible]たちも存在し、ピースメイカーが主にディフェンシブな仕事を主とするのに対し、[illegible]で「ストライクバック[illegible]」[illegible]

人々は、この絶え間ない混沌とした争いを「フランケンシュタイン・デッドヒート」と呼んだ。



「[illegible]さん久しぶり～」

「おう！」

[illegible]救や護衛などを請け負うピースメイカ[illegible]レースタ[illegible]ズの2人が久しぶりにサンダーバ[illegible]トガスの依頼を受けてやってきた。[illegible]ヒカン[illegible]は作業メカを操りながら彼女たちに[illegible]を振った。この2人は容姿も実力も[illegible]絶品のチ[illegible]ムだ。狭いヘリポートの限られたスペ[illegible]スに航空機を着陸させた腕からもわかる。

「今[illegible]はなんで[illegible]がん混んどると？」

何かあったと[illegible]物騒なサイドワインダのおるやん[illegible]ロージ[illegible]は[illegible]がペイントされたヘ[illegible]コプタ[illegible]をアゴで示した。

「ヤツらは仕事帰りに寄っただけじゃねえかなあ。今日は[illegible]油のプロが来てくれてんだよ。あの[illegible]の人。」

[illegible]は誰んとかね？」

[illegible]はファイア[illegible]パターンが施されたり[illegible]ような奇妙な航空機を指差した。

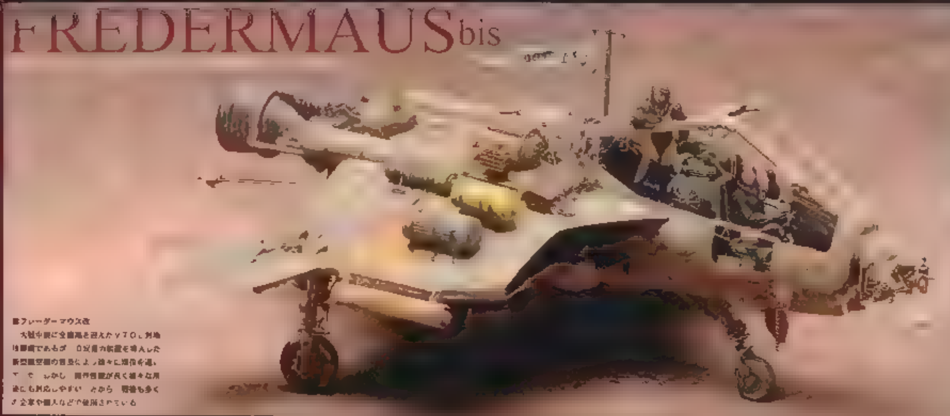
[illegible]ボスの知り合いらしいんだけど[illegible]かなり[illegible]されてるみてえよ。あいつが来るってことはよっぽどのことだからなあ、お前らが呼ばれたことと関係あるかもな。」

「ふ～[illegible]結構いけとるやん！」

[illegible]そういやあ[illegible]の[illegible]

[illegible]

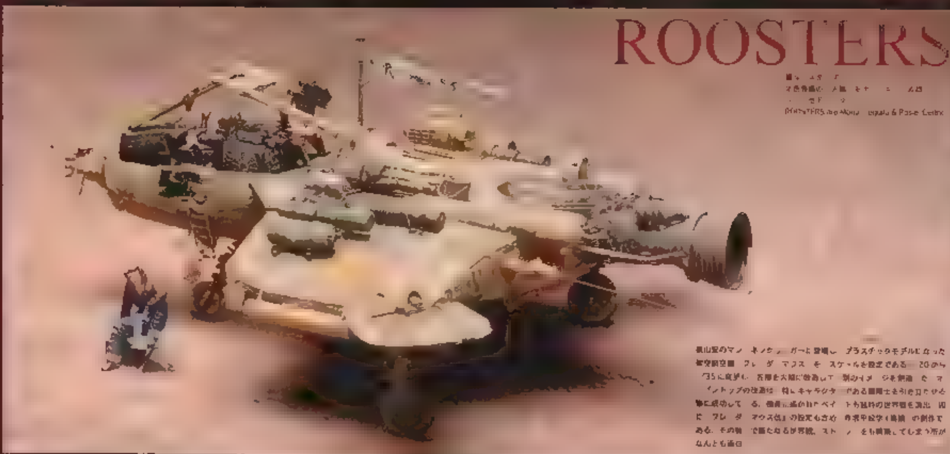
FREDERMAUS bis

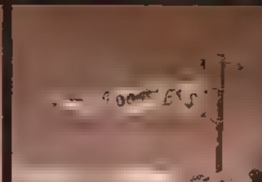




■フレーダーマウス改
大戦中期に全盛期を迎えたVTOL対地攻撃機であるが、反重力装置を導入した新型戦闘機の普及により徐々に現役を退いて[illegible]。しかし、[illegible]性能が良く様々な用途にも対応しやすいことから、現役も多く、企業や個人などで使用されている。

ROOSTERS







横山宏のマシーネンクリーガーに登場し、プラスチックモデルになった[illegible]空戦闘機「フレーダーマウス」を[illegible]スケールを設定である。20から1/35に変更し、[illegible]を大胆に改造して別のイメージを[illegible]。[illegible]ントップの改造は、特にキャラクターである[illegible]士を引き立たせる事に成功している。[illegible]ペイントも独特の世界観を演出。同時に「フレーダーマウス改」の設定も含め、[illegible]の制作である。その[illegible]で[illegible]、ストーリーを[illegible]してしまう所がなんとも面白い

Ma.K Kow Yokoyama

SIDEWINDER



■サンダーバードガス；THUNDER BIRD GAS
大陸線から補給している数少ない石油プラントの1つ。専用ヘリポートが併設されている。ボスのキングジョーが腕力で補給[illegible]作業員たちを束ねている。

■サイドワインダー
リーダーのスパイクとスナイパーのトム＆ジェリーの3人組で[illegible]のストライクパッケージ。スリンガーランドで5本の指に入るといわれるスナイパーのうち2人を抱えている最強のチーム。トム＆ジェリーは人前では素顔を見せず、一度仕事に出ると任務を終えるまで戻ってこない……。
SIDEWINDER are GyroCaptain SPIKE & Sniper TOM&JERRY









今回、「の　ブレーダーマウス改」に続いて平松学の制作した[illegible]は、[illegible]メカ　スタッグタ　のプラモデルをコックピットとして[illegible]したヘリコプタ　[illegible]マウス改や左の[illegible]と比べて[illegible]として存在するカテゴリ　なので[illegible]位置等、気になるといえば気になるのだが　その[illegible]が[illegible]のシルエットを生んでいるのは事実だ。[illegible]のでしょう。[illegible]のペイントを[illegible]、きわめて[illegible]である

FRANKENSTEIN DEADHEAT
MANABU HIRAMATSU
HYPERWEAPON2008
POISON MONKEY



[illegible] BATMOBILE SALINGER
60's [illegible]



[illegible]

BATMOBILE "SALINGER"

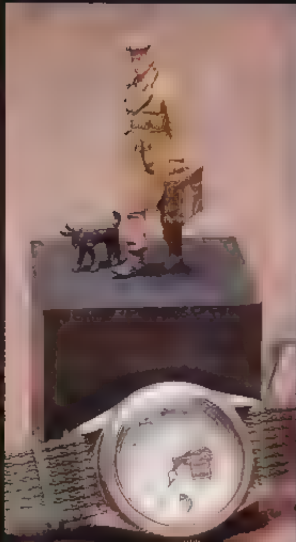


■バットモービル「サリンジャー」
[illegible]た風変わりなメカの呼び名で一部のマニアの間で愛用されている。サリンジャー号のオーナーはチャドと呼ばれる[illegible]の男で[illegible]と言われている。犬の名前はシルベット。
BATMOBILE "SALINGER" CHAD & Silvet [illegible]



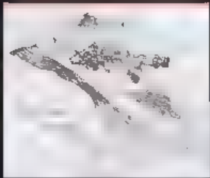


[illegible]



POISON MONKEY DOCUMENTS

[illegible] MakotoKobayashi









小学生の頃はガンプラブームで、お小遣いをもらってはガンプラを買ってた。戦車とか飛行機には全く興味がなかった。中学の頃、MGは映画『プロジェクトZ』の小林ジオ・ハイザックを見てからは、アニメカラーのスマートなメカではなく、汚い色をした[illegible]のメカの方がカッコイイと思うようになった。高校に入ると、アニメには興味がなくなり、ロック、ギターの道に進み（?）、大学でロカビリーを知り、就職してヴィンテージスカジャン・アロハシャツ道楽が始まり全国の古着屋を見て回るような人間になってしまった。スカジャンつながりで興味を持った『クローズ』というマンガにも出会った。

こんな感じで生きてたんだけど、6、5年前にネット上で５Ｆ３Ｄ[illegible]Ma.Kとして復活し、同世代の人たちが楽しそうにプラモデルを作ったり、ネットコンペなどをやっているのを偶然知って、なぜだかわからないけど自分も何か作りたくなって[illegible]った。[illegible]みたいなものの[illegible]くわからない。Ma.Kのリアルで[illegible]のメカがカッコイイと思ったし、今さらガンプラはないだろうと思ったので、ヤフオクでMa.Kキットを買い[illegible]って作ろうと思った。こうして中学以来の模型の世界に出戻ってしまった。技術も好みも中学生のまんま[illegible]。

この頃、よく見ていたサイトが[illegible]のkensoneさんの[illegible]と、[illegible]のフッキーさんの所だった。だから、この２人は今でも特別な存在。特にフッキーさんの『ナデフ流』は、出戻った時から模型コンテストというものに初挑戦し、[illegible]オフ会というものにまで[illegible]してしまった記念すべき（?）サイトとなった。この体験がとても楽しかったおかげでMa.K・模型趣味にはまってしまったと思う。

出戻ったとはいえ、考えてみたらまともにプラモデルを作った経験もなく、ただノリだけで作ってた。しかも「他人と同じじゃつまらない」と思ってるので、[illegible]ーゼントのフィギュアやスカジャンを着た自分のフィギュアとかを作ったり、変なペイントをしたり、好き勝手に自分で考えたマイオリジナルメカを作ったりして楽しんでた。



Ma.Kには、そういう自由を許してくれるような雰囲気があって楽しかった。模型に対しても、きれいに上手く作りたいと思うことはあまりなく、自分（の考えや趣味）を模型で表現して遊んでるって感じだった。さらに模型だけでなく、自分の中心にあるスカジャンとかアロハシャツなんかもごちゃ混ぜにして、俺のまんまのサイトを作ろうと思い『ドクロザル』を作った。自分は物を作る仕事をしていないし、結婚もしていないので、もしも俺が死んだらこの世に遺る物は何もないんじゃないかという不安というか強迫観念みたいなものがあったので、せめてネット上でも「こんなヤツがいたんだ」という[illegible]みたいなものを作りたかった。あと何年生きられるかわからないという強迫観念のようなものを感じながら模型を作り続けた。

２年くらいMa.Kしてたけど、だんだんプラモデルを作る[illegible]になってきたので、なぜかクリーチャーを作り始めた。ファンドや[illegible]楽しかったけど、これもすぐに飽きてしまった。その[illegible]、Ma.Kつながりで平田英明さんを知り、著名人そっくりの1/35フィギュアを作るというプロの技と面白さが気に入り、[illegible]にもこれに挑戦し始めた。[illegible]ることまで[illegible]かったんだけど、[illegible]と似せるように頑張ろう。」というやりがいにつながって、「首狩り」と称して[illegible]の先っちょに顔だけをいくつも作った。「何の[illegible]行だよ!?」とか思いながら（笑）「似てるか似ていないか」というわかりやすい目標が良かったし、何より面白かった。周りの模型以外の人たちにも見せれたし（笑）

『ナデフ流』を中心にMa.Kは作ってたけどメカよりもフィギュア作りの方が楽しくなってきたので、「主役はメカで、フィギュアはストーリー性を出す脇役」という考え方ではなく、「まず、自分と同じ人間（フィギュア）がいて、そいつらが乗って使うメカがある」という考え方になってきた。そうなってくると、自分の好きな有名人、マンガキャラ等が登場してメカに乗ってたりしたら面白いよなあと思うようになり、それはMa.Kには留まらず、だんだんとマイオリジナル世界・メカを作って遊ぶ方向に進み出した。

Ma.Kのつながりで横山センセを含めて[illegible]な人と交流するのはとても楽しいんだけど、Ma.Kの世界で自分勝手な設定やメカを作ることが[illegible]になってきた。[illegible]にMa.Kを作ってる人たちにも失礼だなあと思ってもいたので、ならばいっそのこと、自分がカッコイイと思う人、映画、マンガ、ロック、[illegible]などを自分の好きなように組み合わせ、さらに既存のデザインや設定にとらわれず自分の好きなようにオリジナルメカも作って遊んじゃえばいいんじゃないかと思うようになった。

そう[illegible]これがとても楽しかった。「俺の、俺による、俺のためだけの世界」だから、誰にも気兼ねすることなく、好き勝手作れるからさ。『マッドマックス』とフランキージェットシティの[illegible]の世界をミックスしたらカッコイイ世界になるよなあとか、大好きな『ワースト』の[illegible]が、[illegible]に乗って、[illegible]スパンダウ[illegible]を運んでる場面とか、俺にとっては最高にカッコイイわけで。趣味なんだから自由でいいじゃん。俺はプラモデルのキットをそのまま組んで、その作品の世界観の中で遊ぶよりも、様々なプラキットを流用し、あらゆる物を素材にして自由に改造して遊んだ方が楽しいなあってだけなんだけど。これは中学の頃から憧れていた小林誠、横山宏のお二人がやってたことと同じだから、楽しくてカッコイイに決まってるじゃん? 遊び心は自分なりに受け継いでますよって気持ちで（笑）。

こうして、自分の[illegible]世界を[illegible]から作[illegible]

[illegible]ストーリーというか[illegible]を組み合わせ『ドクロの心臓』という世界（サイト）を作って遊んでます。







[illegible]



FRANKENSTEIN DEADHEAD

◀ HYPERWEAPON2008 ▶

Photo: [illegible] Yokoyama







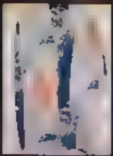




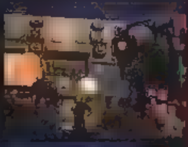


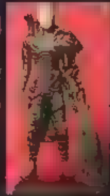


































POISON MONKEY DOCUMENTS

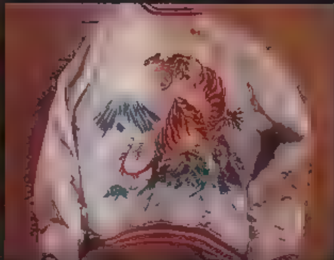
「TEXT:[illegible]」

HYPERWEAPON2007で[illegible]した、「[illegible]」を作った[illegible]は「[illegible]少年」であり、「かっこいいあんちゃん」です。此のページに掲載されている[illegible]々、全て[illegible]のもう一つの[illegible]「[illegible]」ホームページにあります。こだわりのスカジャン、アロハ、そして造形、[illegible]にとっては全てが[illegible]なのでしょう。そう云う意味で[illegible]は「おたく」としてのデフォルトで、皆そういうものを持っている[illegible]ですが、こと今回の造形[illegible]に関しては、あくまで[illegible]の主観ですが、[illegible]は一[illegible]「はじけた」のです。今までの造形とはちょっと違うセンシティブとオリジナリティが「FrankensteinDeadheat」にはあります。単なるファンモデリングではない「[illegible]」ですね。ひょっとしたら本人は気付いていないかもしれないなあ。でも、「Roosters」をみて思わず描いてしまったイラストが[illegible]にあります。[illegible]は本人にあげました。あんまり、こういう感じでインスパイアされることはないのですよ。出来れば「SkyWhale」なんかも作って欲しいですが、[illegible]の世界[illegible]ですから、さすがにそこまでは無理でしょう。けれど、今後も目を離せないホームページであることは確かですね。又、[illegible]繋がりとして、半端モデリングの本家、横山宏先生のMa.K.「ファルケ」の[illegible]年[illegible]に先駆けての[illegible]エールとしても機能する[illegible]でもあるとして、こういう自由度と創造性に溢れた模型作りが盛り上がることを祈りつつ、此の[illegible]はおしまい。[illegible]のHP、一度覗いてみて下さいね。



Dokurozaru HP URL

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/1422



LAST MESSAGE

狂気の原風景 そして真実

「正解」無いと嫌ですか?

禁じられてしまった模型作り・・ 何か進化したのだろうか



FORBIDDEN MODELART SCENE 「正解」無いと嫌ですか？



AUTO ART 1/18 scale Miniaturecar Package

©Warner Bros.Entertainment Inc.

昔、1979年、1981年そして1985年に公開された映画「マッドマックス」と言うのが有りました。

その映画に登場するインターセプターという改造車が、2007年の末に、ミニカーとなって発売されることと相成りました。



INTERCEPTER

AUTO-ART 1/18scale Diecast Miniaturecar Model

Finished By Makoto Kobayashi Full Frame and Close-Up Photos



INTERCEPTER

Finished By Kenji Nakasone

INTERCEPTER

Finished By Nakamichi

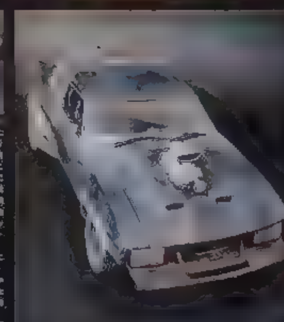




INTERCEPTER by 中曽根 (kensone)



INTERCEPTER by 中道 (wiser)



その後、先生のインターセプターを見せて頂いたのですが、それは20年来の想い入れがたっぷり込められた、素晴らしい作品でした。

ちゃっかり同じ商品を買ってしまった。



Three-6Wheeler Paris-Dakar Rally

JPS 1/43scale Resin Miniaturecar Model Kit

Finished By Makoto Kobayashi

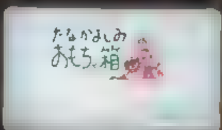
SPACE SUPERIORITY INTERCEPTER BY Yoshimi Tanaka





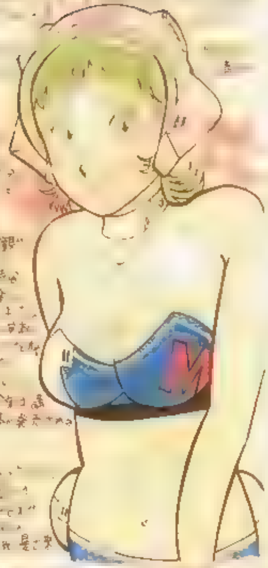


http://www.geocities.jp/tanaka443/



■たなかよしみさんから[illegible]が見にカッコ良かった[illegible]です。忙しい中を[illegible]まで[illegible]を持ってきて[illegible]しました。[illegible]に住んでいる[illegible]の先生で、今年は[illegible]のお仕事にて、テレビ等でその[illegible]を[illegible]する機会も多いようです。Hpには[illegible]作[illegible]もアップしているので、他の作品と[illegible]よ。

たなかよしみのおもちゃ箱♪ 出張版!

















翡翠 HISUI

SPACE SUPERIORITY INTERCEPTER

バイコヌール基地。遠くの地平線。又何度も「日の出」を見る。

[illegible]の夜明け。[illegible]の火球。[illegible]。

スクランブル。演習では何も変わらないといった言葉。俺を待つ[illegible]

[illegible]ないこと[illegible]っている。

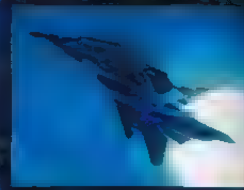
ブースターの炎が俺を高空に蹴り上げる。

漆黒の空。目的を果たして軌道から逃げてゆく[illegible]

やつらが何ものなのか知らない。

[illegible]

MODELING BY YOSIMI TANAKA
SHOTS and STORY BY MAKOTO KOBAYASHI









MARLER 1987 3rd +(deca)HELL



MARLER 1985

[illegible]

+(deca)HELL

[illegible]

MAKOTO KOBAYASHI

MAR_ER 1987 and +(deca)HELL

























2007
ICE3話パッケージイラスト　部分
ICE ファンブック表紙イラスト



2007
ICE 3巻 DVD [illegible]用イラスト
ICE 2巻パッケージイラスト
ICE 3巻パッケージイラスト







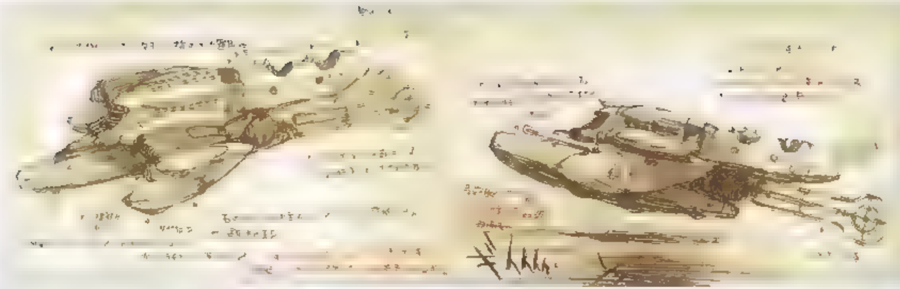


2003 2007









■ELEMENT APPENDIX

LASTEXILE 2007

LASTEXILE-DVDコンプリートBOX封入のウァンシップモデルとヴァリエーション図案。[illegible]



ギルド暦862年製造　アナトレー独立機動部隊ノルノ[illegible]ナ搭乗機



ギルド暦666年製造　アナトレー独立機動部隊ラレフ　ウェンズデイ乗機



ギルド暦666年製造　アナトレー技術開発部による水上運用試作機







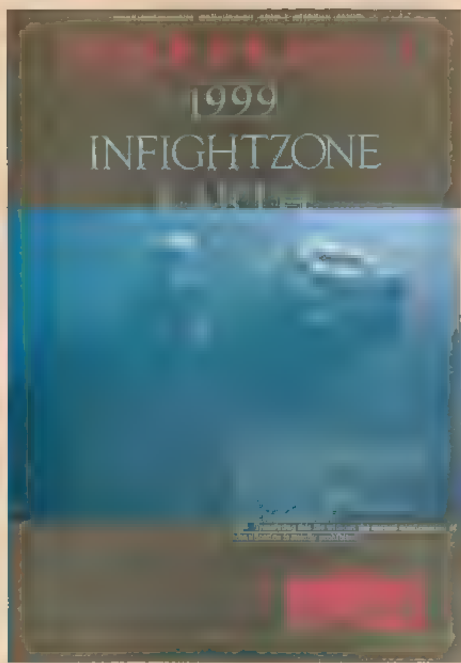
© GONZO/Victor Entertainment [illegible]

1999 SEPTEMBER 9



[illegible]地球的な[illegible]成功[illegible]
[illegible]
[illegible]1999年9月[illegible]
NASA[illegible]輸送機N42[illegible]
が出現したという噂が流れた。[illegible]公式
[illegible]
制を行っている。そして170時間[illegible]
[illegible]

ARCHIVEMENT 1
INFIGHTZONE EARTH



■ [illegible]

復刻したHYPERWEAPON-1(未来の超兵器)に続き、HYPERWEAPON-2(Infightzone Earth)をお送りする。当時の原稿そのままなSTORY部分とデザイン画をいくつかセレクトした物。HYPERWEAPON-1が作品集的な色合いが強かったのに比べ、HYPERWEAPON-2は模型化の企画も同時進行していたこともあり、ほぼ全てが[illegible]のモデルである。スパンダウもこの時に製作されている。又、若き日の竹谷隆之がモンスター造形と表紙ロゴデザインで参加しているのも興味深い。模型化の顛末はHYPERWEAPON2005に記載。

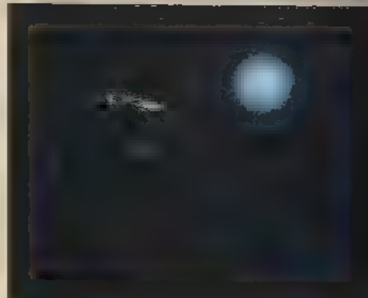
1999 SEPTEMBER 16 20:08

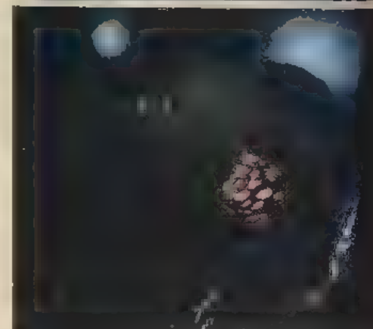


— This is Delta Tango 38. We can't hold on any more. We demand to send Heavy Attackers to us, over.
— This is Commander Ship 508. H.A.'s are going to join you in twenty seconds. Report particulars successively.
— DT88, [illegible] up from the West of North Africa [illegible] Logo[illegible]ds and Combat Airtight Pods. They're at one hundred km. to us on L5 point. Approaching us. No sign to answer to our transmission.
— Commander Ship 508. This is H.A.L' Leader. [illegible] CATP's out of our way. We're going to emit Heavy Metal Plasma. Guide us by Magnetic Field System Target C0000000. Relative speed 275.6X[illegible] Volley, after thirteen seconds, over.











■ HYPERWEAPONZ,1999 inflightzone Earth-STORY

1999

SEPTEMBER 17 13:30

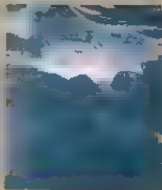


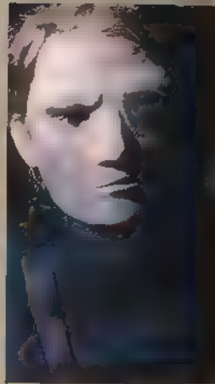
High Classified
Code . . . CSS9/923/435/6788/09
PULD coordinates . . . delta 8997
Body . . .
'Alarm Pick-up D' was issued. I repeat, 'Alarm Pick-up D' was issued.
Provisional NASA/AMC/COMB/DEC/USSF
The time of the issue was LL-39:07 today. Additional matters to be noted are as follows:
- A news blackout.
- Stand by on the alert in 7-S2 until the next orders.

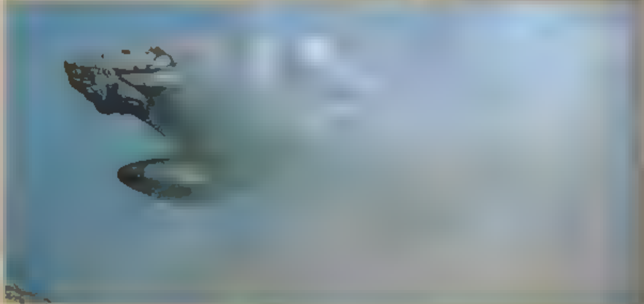
Out.

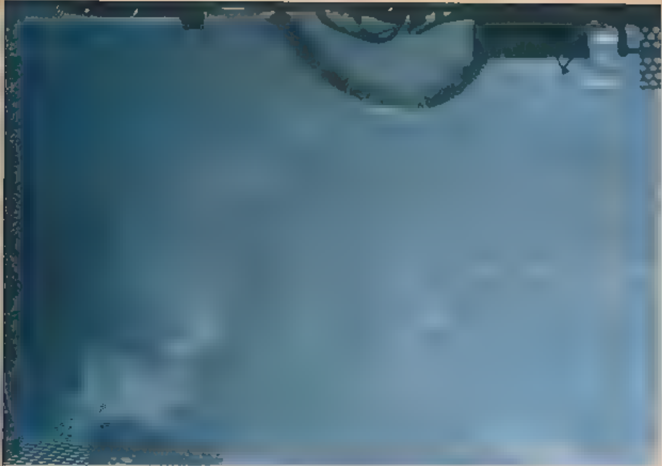


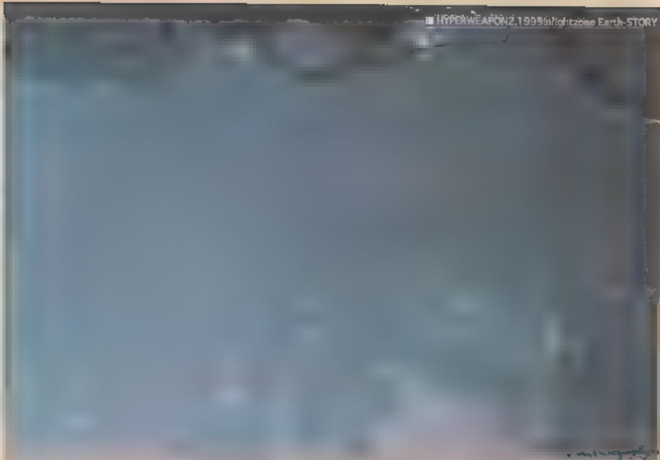














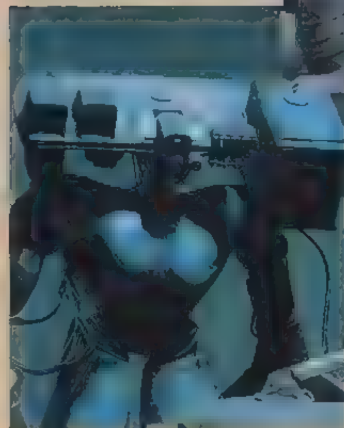










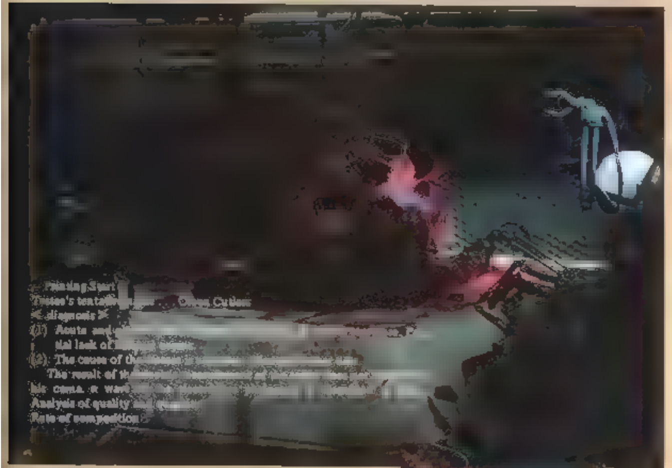


199[illegible]9月2日8時[illegible]地表面[illegible]
[illegible]
[illegible]機[illegible]
を降下させた。シャトル[illegible]
[illegible]からの緊急連絡が[illegible]10分後
シャトルのチーフは直ちに艦を減速降着
させ、「ル[illegible]ファ」から八機のコマンドス
[illegible]が現場へ向けた。50分後、シャトル
の第2デ[illegible]キのエアロック[illegible]閉鎖さ
れ、[illegible]科学オペレータ[illegible]は全てデッ
キに[illegible]された。
コマンドス[illegible]CSA 02Cには、オルノ
[illegible]トラスが[illegible]している。いや、
[illegible]た。今[illegible]の
[illegible]置かれているのは、[illegible]
の何か[illegible]少なくとも生物。「ル[illegible]ファ」は
[illegible]

1999
SEPTEMBER 21 9:07











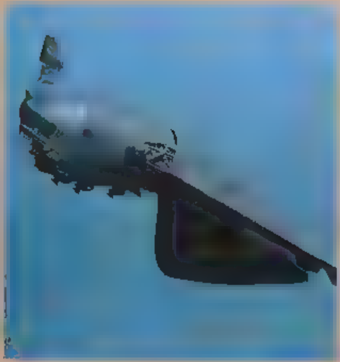




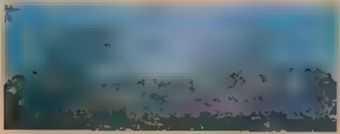

- Printing start -
DNA analysis on the molecular level
Class "F"
Level "C"
The DNA structure of the specimen has already lost its fundamental structure [exon]. It had been created to be cut by Enzyme or Plasmid, and be injected hereditary characters of different species. The same can be said to ... About the cause of rapid activation and the treatment, see data 666. It is necessary to gather and analyze a new specimen.
101
201
475
800
1250
We do not have any data on nucleoside bases above given
- Printing finished -

[illegible]NA・[illegible]部の[illegible]あと[illegible]で[illegible]すなわ[illegible]ある[illegible]。
「[illegible]松本[illegible]に関する基礎知識は持っているつもりだ。[illegible]を頼む。」
「すまない[illegible]。[illegible]混乱している様だ。」
科学オペレーター松本は[illegible]コンピュ[illegible]アウトした。
「あの物体が[illegible]自己複製を[illegible]かか[illegible]」
松本は試験パレットを指示した。[illegible]赤黒い肉塊が入っている。[illegible]棒状の物が[illegible]突出しており、よく見るとそれは人間の指だ[illegible]。
「左下が原型をとどめていたので切断してみ[illegible]の右手だった様だ」
「どうも解らないなオペレーター。何故そんな急速な変化が10分そこそこで起こり得るんだ？彼は例の物体との接触からこれまでに[illegible]かからなかった[illegible]」

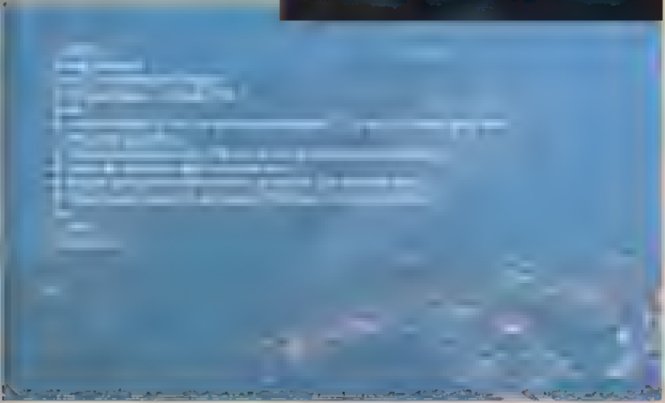




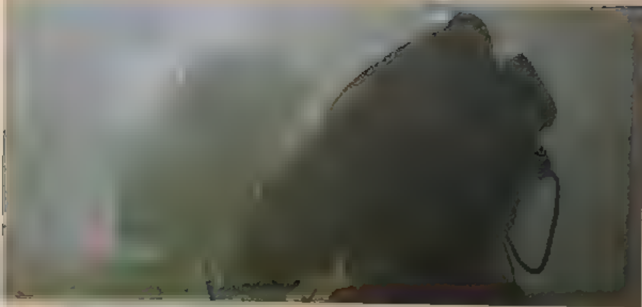




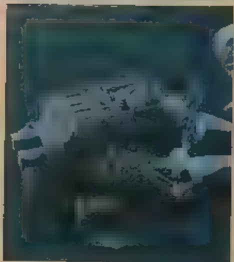
「そこが問題なんだ[illegible]。[illegible]の分析結果によれば、あれは[illegible]制御するフィールドの様な物を形成していた。[illegible]関係があると思[illegible]、[illegible]あまりにデータが不足している状態だ。」
[illegible]忘れていた。もし[illegible]同様のフィールドが[illegible]みこんでいる事に気付いた筈だった
1999年9月21日14時21分[illegible]攻撃機のうち[illegible]「T74[illegible]ターボブ」が目標である[illegible]NASA研究[illegible]を発見[illegible]











「[illegible]

ルーファ[illegible]NASA[illegible]

[illegible]

[illegible]ロが[illegible]15機のコマンドスー[illegible]

備する。シャトルのチー[illegible]をスキャンして[illegible]

「ルーファ、[illegible]によって[illegible]

ている。[illegible]

「了解。[illegible]エアロック開放せよ。これより[illegible]

下する。」

[illegible]

[illegible]

脚部スラスター[illegible]ゆるやかに降下するコマンドス

しかし[illegible]

[illegible]

確認した。[illegible]をコマンドスーツ[illegible]

[illegible]機体が[illegible]落下していく。

『タフィ、シラス[illegible]

ないで[illegible]』

[illegible]

射撃を開始した。[illegible]機体が[illegible]NASA

[illegible]

[illegible]

ビル[illegible]で満ちていた。

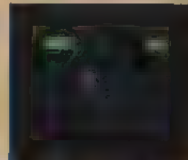
「20[illegible]経過。タフィ、[illegible]状態を知らせろ。」

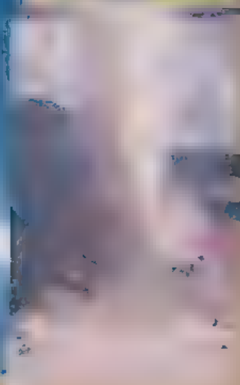
「了解ルーファ。ビル[illegible]有機物で満たされている[illegible]」

[illegible]













[illegible]

「ル・ファ、これは[illegible]」

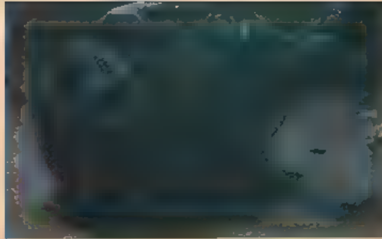
[illegible]

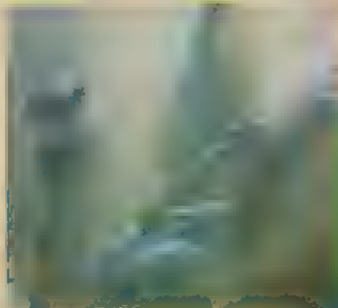
[illegible]を感知し[illegible]半径50m以内[illegible]シャトルは存在しているはずだ。











「今は降りろ。内部でシャトルを爆破する。」
ハッチを開放して降りかかったルーファはあたりを見回す。周囲にあるのは、研究用として残骸、巨大な岩塊と……

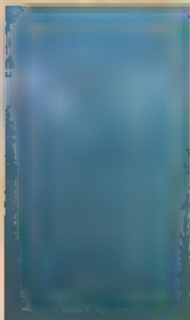
……セットしろ。800セコンド後に起爆する様……

……各個脱出から脱出する。集合時間は……」
ルーファが乗り込むと、9機のコマンドス……はハッチを開けずに静止していた。
『どうしたシーアス……』
身体。不満をおさえたルーファは此処を見ご憤然として……

……800……

……った。







MODEL ART PRESENTS

1999 INFIGHTZONE EARTH

STORY, ARTDIRECTION, MECHANIC DESIGN & MODELWORKS by

小林　誠

PRODUCED by

井田彰郎

CONCEPT ARTISTS

小林　誠　　吉永清文　　小林　治

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

岩河　敏

SUPERVISING MODEL MAKERS

小林　誠　　竹谷隆之

PUBLISHING EDITER

池永有紀子

MODELERS

揚田幸夫　　蝦名文伸
徳永賢治　　杉原克由
平沢正弘　　小林　治
安多　洋　　村田護郎
上山光　　清水洋介

Still COMPUTER GRAPHIC SUPERVISER

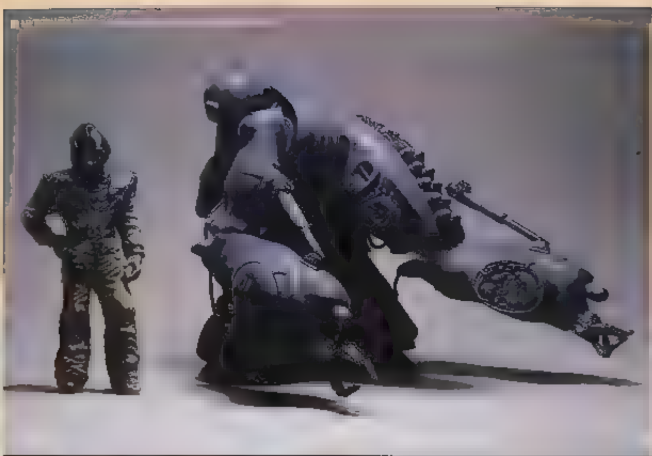
肥塚誠次

AND

SPECIAL THANKS FOR ENGLISH TRANSLATION

黒須吉人





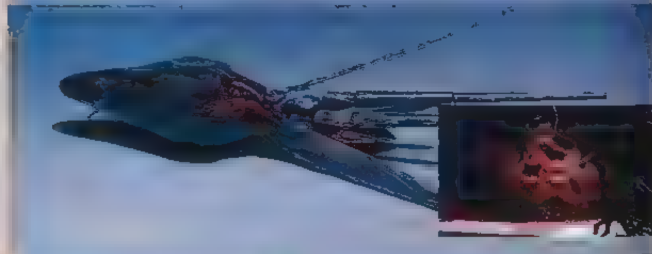
SPANDOW

One man command suits (attacker)



BIOMECHANICS







Spacemasters



EMA-1

Emergency maximum attacker

[illegible]EMAは[illegible]
[illegible]を、[illegible]
[illegible]でディティーリングを行なった
全長710mm、全幅405mm、全高195mm
[illegible]
[illegible]

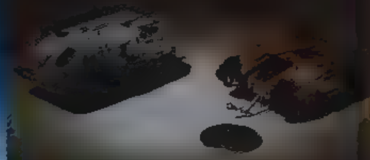


TOSP MARKII

Tactical oneman [illegible]



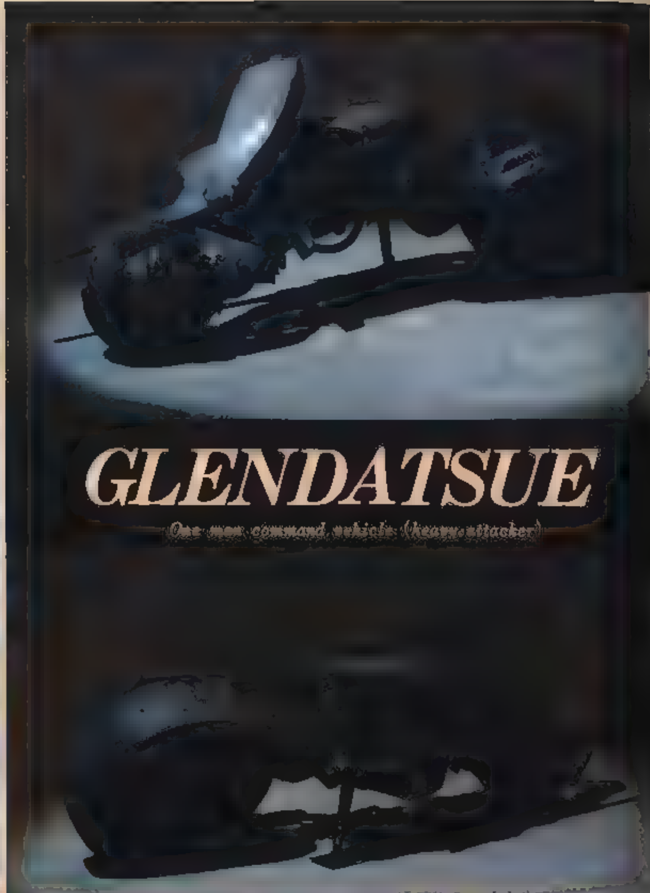




Command [illegible]



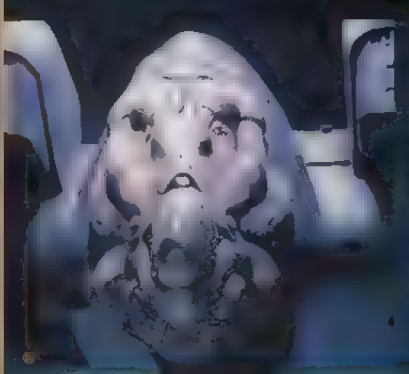

GOUR
Armament carrier-droid
LANDSTRIDER
Land carrier vehicle


GLENDATSUE
One man command vehicle (heavy attacker)

TYCOONDELOGA

Tactical Shuttle Orbiter





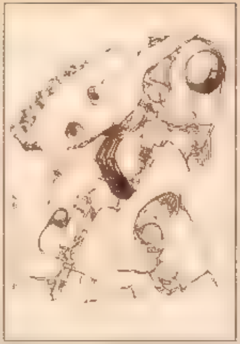
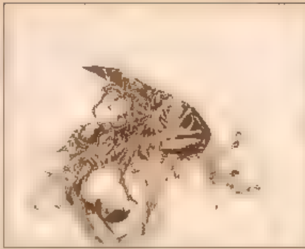
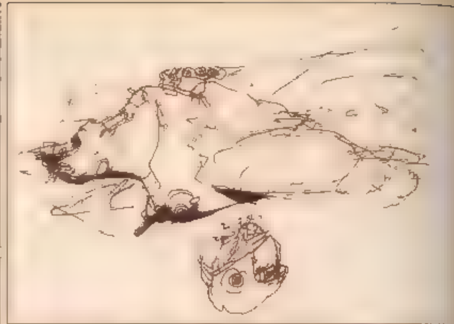
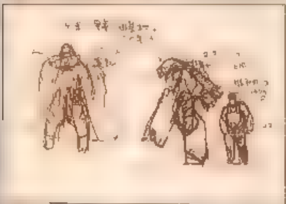
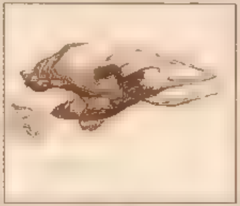
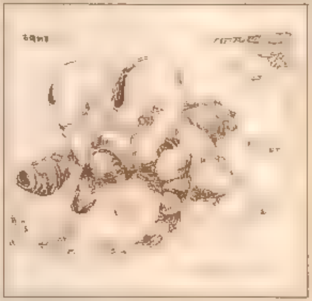
人型専用シャトル「タイコンデロガ」。中央胴体をポリエステルパテ、翼と両端ポッドを1.2㎜プラ板で製作。[illegible]のディテール部を[illegible]する[illegible]。中央胴体上面、下部の[illegible]はポリエステルパテを[illegible]のドリルで[illegible]してあ[illegible]。[illegible]はカーキ+ホワイト。ブラックによる汚し塗装（すべてスプレーガン）。エンジン回りはミディアムグレイ。

[illegible]

全長：615 ㎜

[illegible]



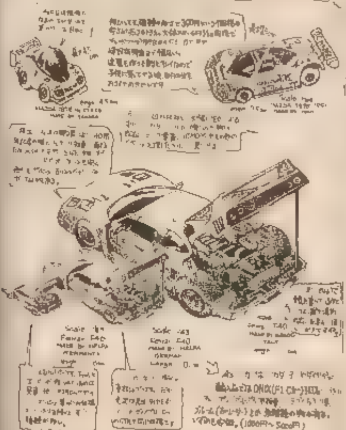





Introduction.

[illegible]

★お結構すぐにプラスチック、アイリザ グ お店がとりあえず一台という方。
★モデルカ まずて作りが初めての方 ついでに 作る、道具や時間が無い方。
★○○○とい う 現に か 欲しい もちろん 作る気は無いし予算に 置けない方。



Finish modelcar[1] 完成品「ダイカストミニカー」

[illegible]

Finish modelcar[2] 完成品「ハンドメイドのキットカー」

[illegible]



[illegible]



[illegible]

Kit Car1 "Plastc model Car-kit"

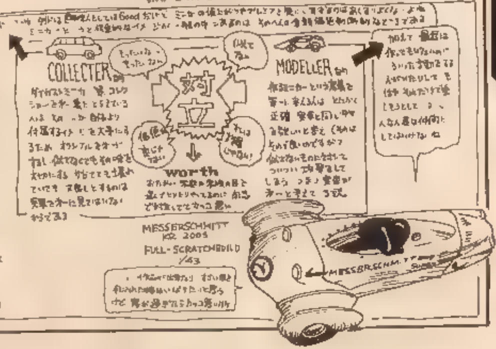
もし 初めてミニチュアカーを作るのならば その前に飛行機 戦車を上手く作っていた人であても まず はプラスチックモデルのキットから 作られる事を勧めます 低年齢 にも作れるように設計された これらプラモデルは 高精度な工作に悩まされる事が無く 表面の処理で楽で 塗装や細部の作り込みにのみ集中出来ます マニアックなアイテムは少ないですが 現行のF1や国産の新車 は良いキットが多く出ていますし 海外メーカーは ヒストリックモデルもリリースしているので 又 輸入品といってもそう高価ではありません(10000円を越えるものは1/12以上の少数) 注意する事は 国産と海外のキットでは 海外キットの方が作り難い所がある(というより国産物が簡単すぎる)のと 材質上の問題から 塗料は すべて専用のものを使う必要がある という事くらいです [illegible] 1/24のメルセデスW196が [illegible]。

Kit Car2 "Resin model Car-Kit"

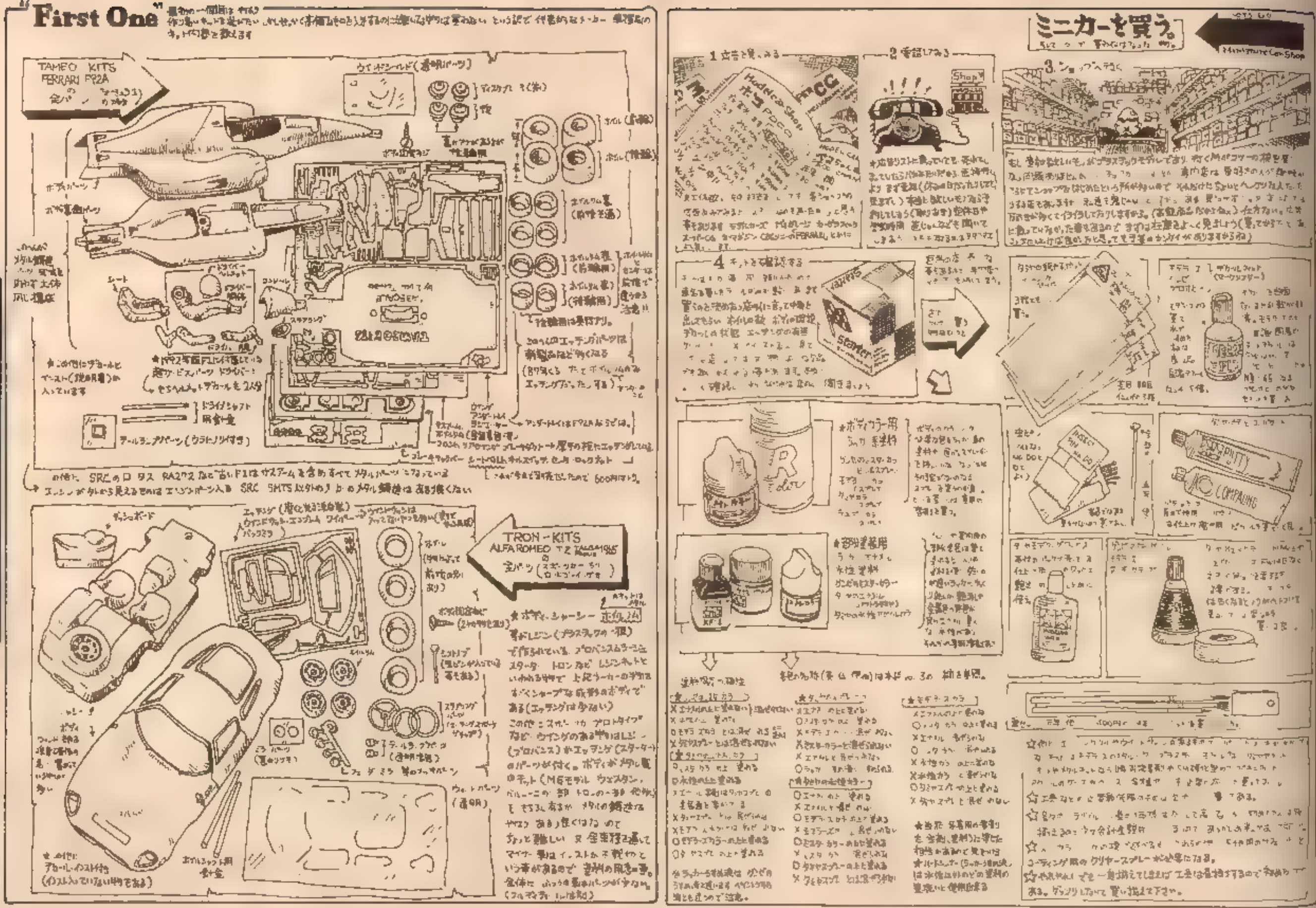
[illegible]

Kit Car3 "Metal model Car-Kit"

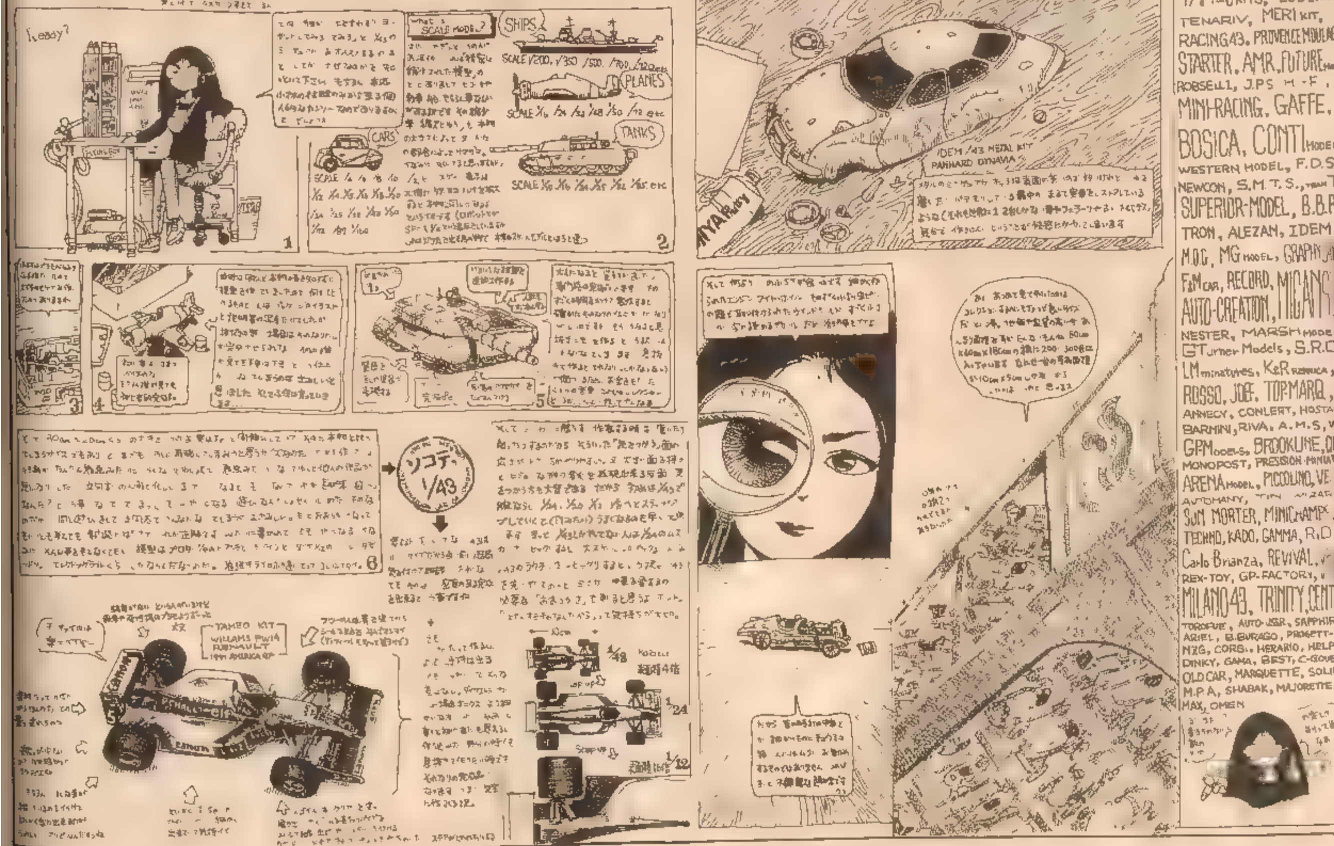
[illegible]



[illegible]


"First One"
TAMEO KITS
FERRARI F92A
TRON-KITS
ALFA ROMEO TZ
ミニカーを買う。
Miniature Car Shop
1 広告を見てみる
2 電話してみる
3.ショップへ行く
4 キットを確認する
Shop
Starter
COMPAUND

1/43 is best miniatur car - scale... Why?

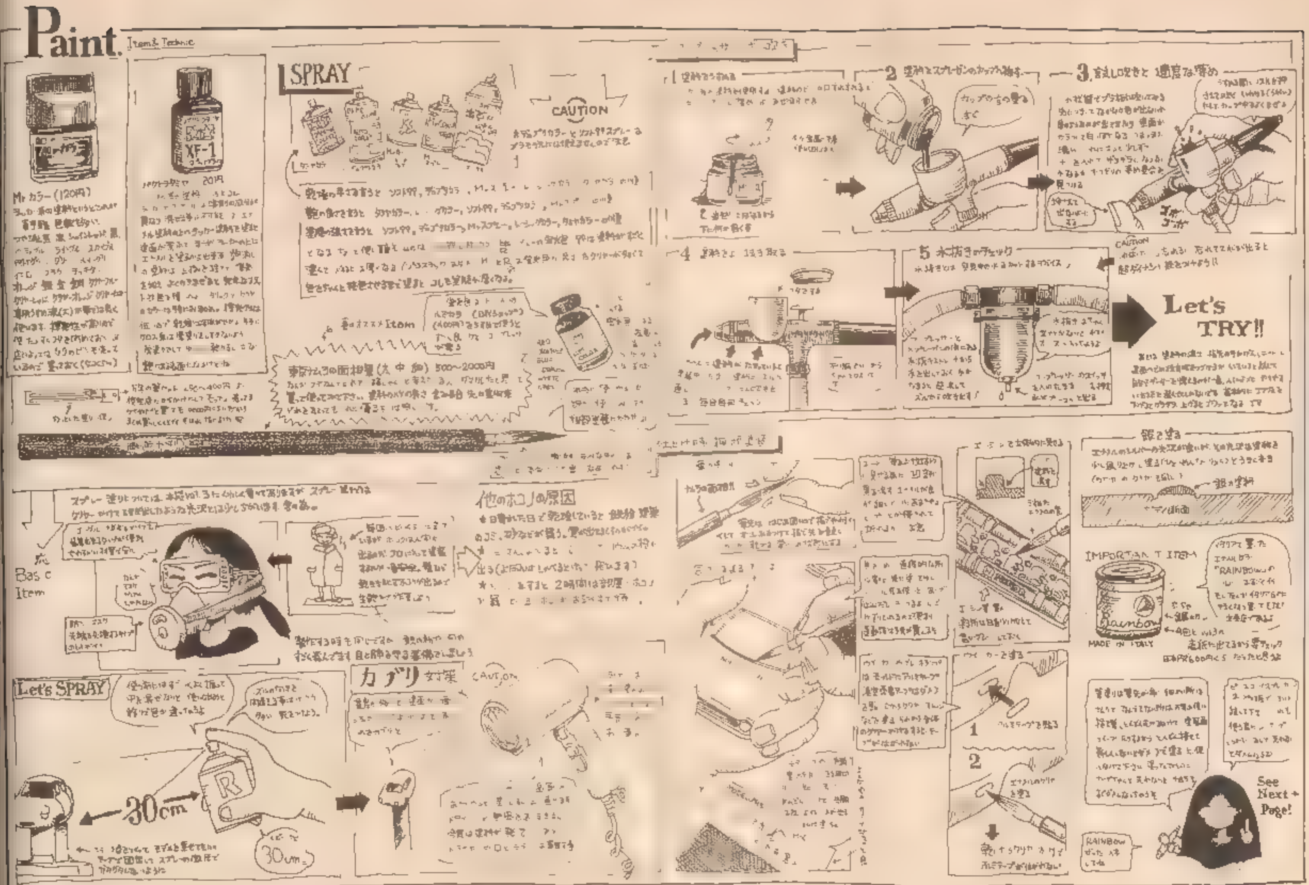


お道具も大事です

For BIGINNERS

TOOLS




Paint. Item & Technic
SPRAY
CAUTION
XF-1
Mr.カラー（120円）
2 塗料とスプレーガンのカップへ移す
3 試し吹きと適度な薄め
4 塗料を拭き取る
5 水抜きのチェック
Let's TRY!!
他のホコリの原因
IMPORTANT ITEM
MADE IN ITALY
Basic Item
Let's SPRAY
30cm
カブリ対策
銀を塗る
See Next Page!

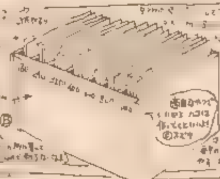
First Tools

最初に最低限揃えたい道具 →「これがないと作れない」Ⓐ印

最初でなくても揃えておきたい道具 →「…あると…作業が…失敗がない」Ⓑ印

せっかくの高いキットなのだから…揃えて工作に入りましょう。…持っていると便利な物を紹介する

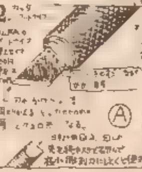
1.



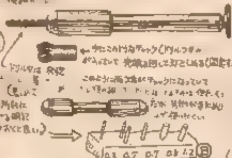
目の細かさNo.を覚えねばならないが 180番 240番 320番 400番 600番 800番 1200番 1500番 2000番

2. カッター

オルファ(OLFA)から…カッターナイフは…



3.

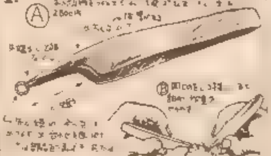


0.4mm … 0.7mm～0.8mm … 0.3～0.4mm のドリルは…

0.3 0.7 0.7 0.8 1.2 Ⓑ

(定価400円前後)

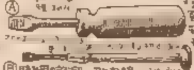
4.



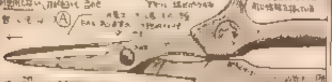
5.



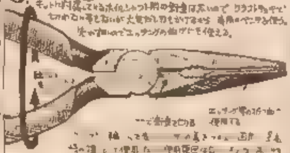
6.



7.



8.



9.

10.

11.

12.

13.

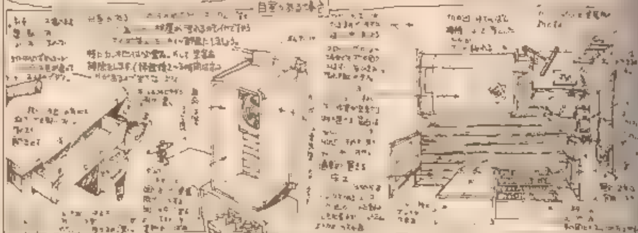
14.



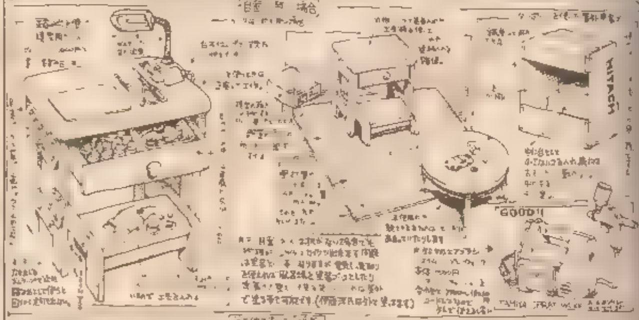
作業場 及び 作業環境の確保。

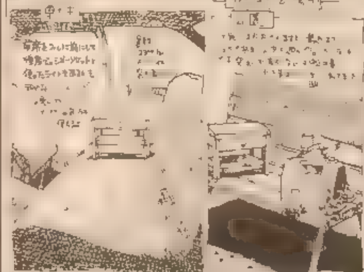
Room Making

自室がある場合



自室が無い場合

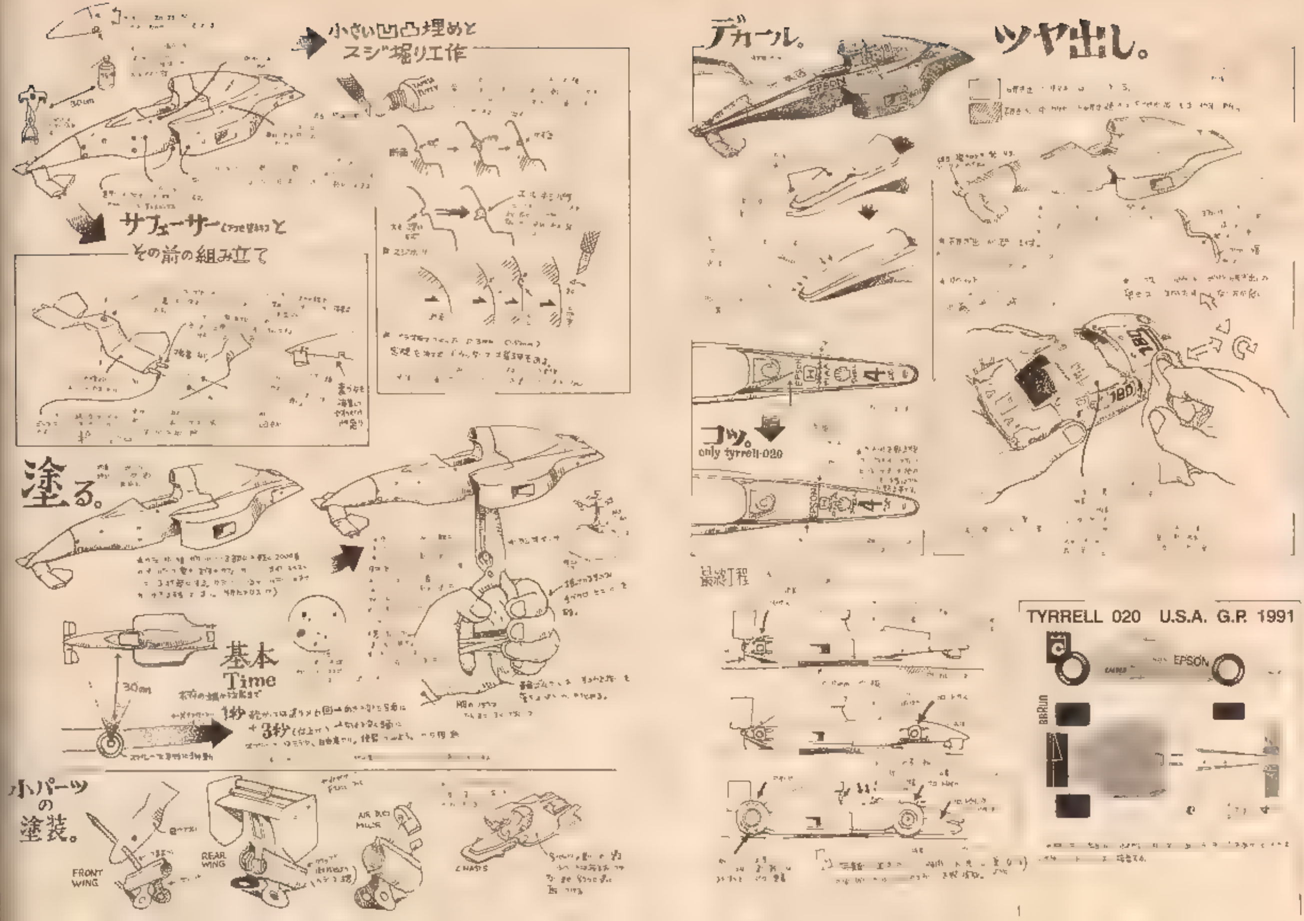


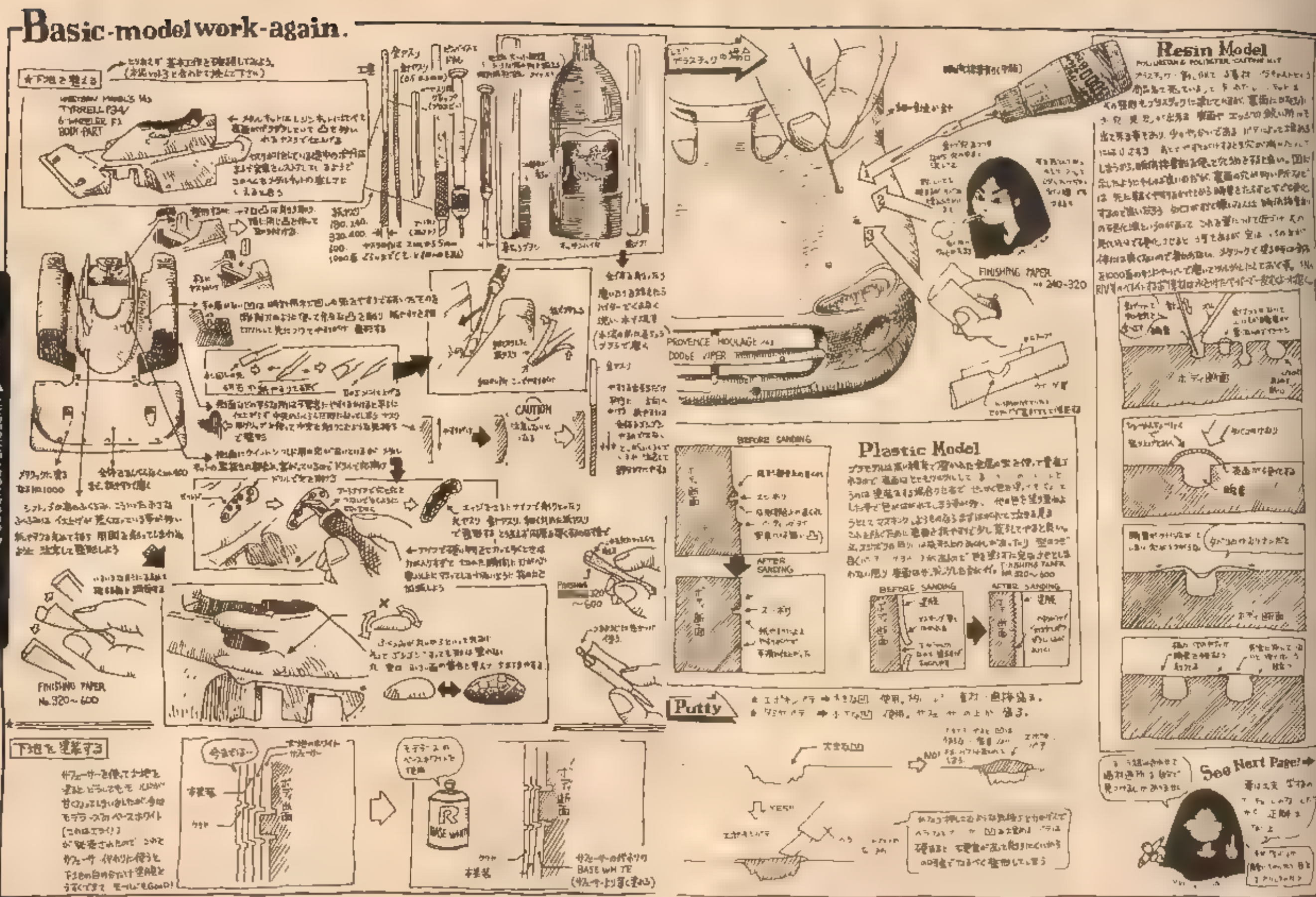


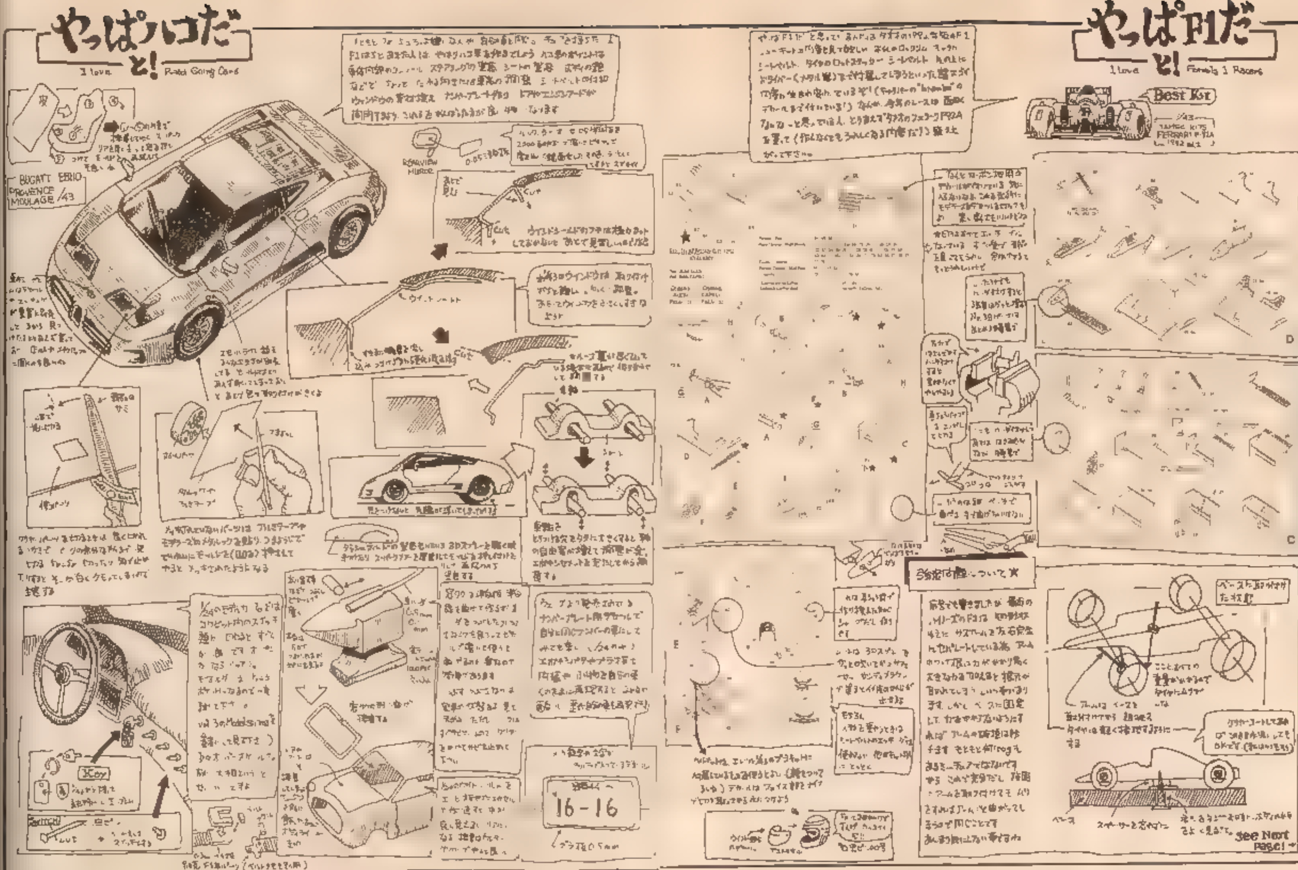
○その他 学生は美術部や技術部、写真部…最近は休日を…過ごす…考えようによってはVERY-GOODでしょう。とりあえずここまで…

ATTENTION

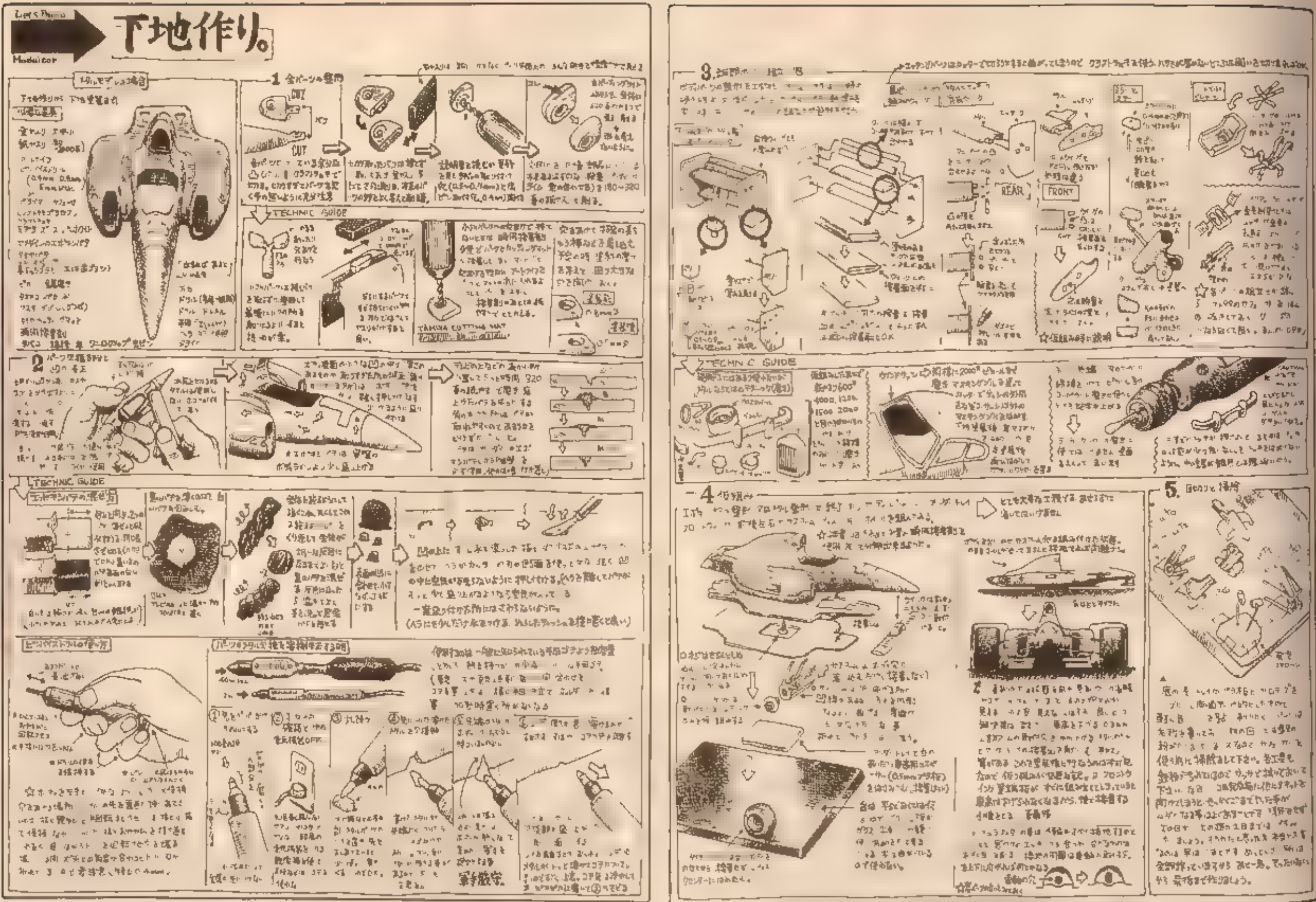
★ 1時間に1度は…
★ …
★ 作業…
★ 作業を中止…
★ …


小さい凹凸埋めと
スジ彫り工作
サフェーサーと
その前の組み立て
塗る。
基本
Time
小パーツの塗装。
FRONT WING
REAR WING
AIR DUCT
CHASSIS
デカール。
EPSON
ツヤ出し。
コツ。
only tyrrell-020
最終工程
TYRRELL 020 U.S.A. G.P. 1991
EPSON


Basic-model work-again.
下地を整える
TYRRELL P34/
6-WHEELER F1
BODY PART
CAUTION
PROVENCE MOULAGE 1/43
DODGE VIPER
FINISHING PAPER
No.320~600
FINISHING PAPER
No 240~320
Resin Model
Plastic Model
BEFORE SANDING
AFTER SANDING
ボディ断面
Putty
下地を塗装する
BASE WHITE
YES!
NO!
See Next Page!
HYPERWEAPON2008


やっぱハコだと!
I love Road Going Cars
REARVIEW MIRROR
16-16
Key
やっぱF1だと!
I love Formula 1 Racers
Best Kit
See Next Page!

下地作り。


Let's Paint
Modeler
下地作り。
1 全パーツの整形
CUT
TECHNIC GUIDE
2 パーツ整形
TECHNIC GUIDE
3
REAR
FRONT
TECHNIC GUIDE
4 仮組み
5
TAMIYA CUTTING MAT

下塗り。

本塗装前の下準備

使用可能なサフェーサー

サンデーペイント サーフェーサー1000スプレー

必需品!



50%～60%

下地塗装と下地の最終整理

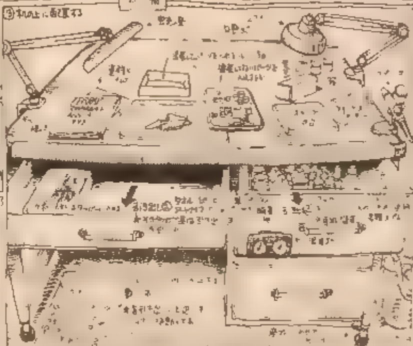
Body Color

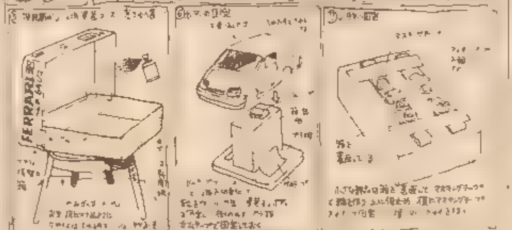
塗装。

Point 8



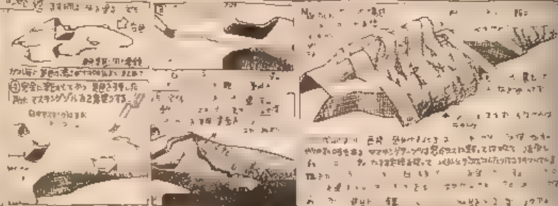
CHECK POINT

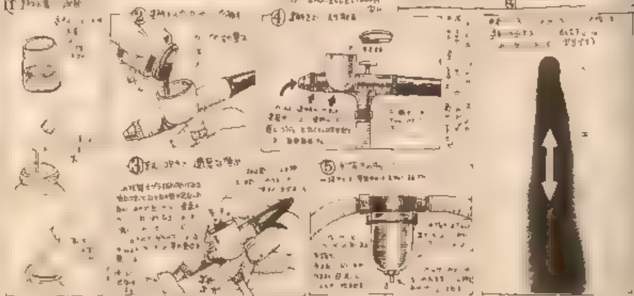




各種塗装技法







Decal

Clear coating

研出し。

仕上げ塗装と工作

窓枠組み立て

クリアー塗装と研ぎ

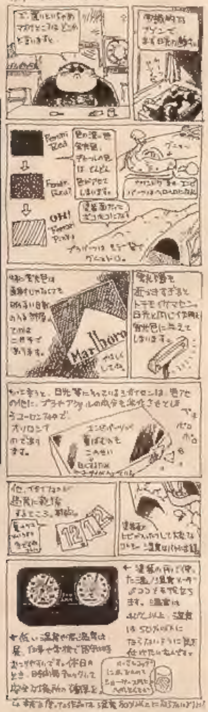
絶対用心!



注意。

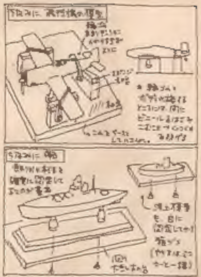
作った後は、手入れです FOR BIGINNERS COLLECTING

ミニチュアカーや、他のスケールモデルを作って、完成したあとには、展示しておくものの、その完成品の保守、管理も大切な事であります。特にホコリ、日光等の紫外線、極端な乾燥は大敵となり、長時間の保存をしてゆく時、ちょっとした事が毎日のつみかさねで大きくなってゆき、トラブル・コンディションの原因となりますから、よく注意して、心配のない管理法を作り上げてしまいましょう。

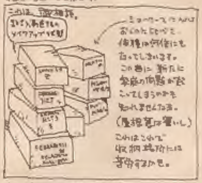


又、部屋の問題というのもゴザイマス。作ったモケーを、部屋の中にドカーンと展示したい気持ちも良く判りますけれども、家族においてのモケーに対する理解があいまいな状態であったりいたしますと、あるおかあさんなどはフーフゲンカの折にミニカーのケースをドカンとブッ倒されまして、あわれ全てのコレクションが全壊したという事件が起こりました。最近では例の地震でコレクションを失ってしまった方も多いと聞きます。我が家でも昔、古い家の弱い所に住んでいた時に震度4の地震にあい、ケースの中のコレクションがピョンピョン下落して、いくつかキズモノになってしまいました。深川さんのように、ミニカーを1台ずつケースに入れて（スポンジも入れ、宅急便でも大丈夫なくらいにして箱ヅメして）おくというのも一つの手だろうとは思いますが（その上耐火金庫に入れたりすりゃあ安全でしょうねェ）せっかく作ったり、手に入れたモケーが見れないんじゃさみしいし、ムズカシイところですね。





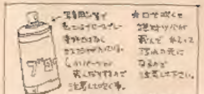
て、車は、数本でも何でも、とにかくすて台に固定するというコトであります。



まあ、形あるものはいつかコワれるとあきらめるのもイヤでしょうし、コワれて一番困るのはデカールの問題なので、（作れるんなら、全損壊、全滅と思い切れば、パーツは全部有る訳だから）コレクションと同型種のデカールを持っておくのも一つの手かも知れません。（そんな事を言ったって、やっぱりコワれたらショックですけどね）

○　○

で、長い間コレクションしてゆく上での、もう1つの問題が、ホコリや汚れがついて来るけど、どうしたらいいか？という事です。特にホコリは、あまりためてしまうと、一見スベスベに見える表面もミクロな世界では凹凸していて、このすき間にホコリが食いついてしまって取れなくなってしまう事もありますから、目立って来た所でホコリを取る事をおすすめします。このホコリ、人体から出た物が多いのですけれど、空気中に漂っている鉄粉なんかも多いので、いたずらに布でゴシゴシやってしまうと、キズが付いてしまいます。（鉄道の線路や工事現場から1km以内にある所は特に多いようです）
私は思い切って水で洗ってしまいます。という訳で、次はカンタンにも水洗いの方法であります。



★ 口で吹くと絶対ツバが飛んで、かえって汚れの元になるので注意して下さい。

★ 心配な方のために、水洗いはちょっとという方の手段に置いておいて、ブロースプレイでホコリを吹きとばすのも効果あります。本誌の撮影でもホコリを取る時はもっぱらコレでやっています。でもやっぱり本誌で撮影したモノは新製品や出来たての物が多いので、ホコリのまだ目立たないうちに、こういうものでメンテして置くのも良いでしょう。

水洗いの為に用意するものは、中性洗剤、毛の柔らかい筆、水はけの良いタオル、洗面器、そして台所です。
まず中性洗剤を2〜3倍にうすめて筆の毛にたっぷり含ませ、ボディ表面を洗剤でアワを立てるようにゆっくりとなで回します。あまり筆に力を入れると筆のつけ根が曲がってキズを付けてしまうので、先っちょぐらいが軽く接するように注意して。細かい所も、ゆっくり汚れをかき出すように、凹凸に沿って筆を運びます。アクリルベース表面も洗いましょう。（もちろん木のベースは水洗いしてはいけません）
全体に洗ったような気がしたら、洗面器の水につけながら、さらに筆で、今度は洗剤を落とすように洗います。シートベルトのデカール等、クリアーコートされていない部分のデカールがもし取れたら、ピンセットでつまんで別の器に（コップなど）入れておきます。（洗面器の中でやらないで、流しで直洗いしたりすると、デカールが流れてしまったりしてマズイ）洗面器の水を何度か入れ換えて、完全に洗剤を洗い流したら、さかさまにして内部の水を切ったあと、今度はタオルで、細かいパーツをひっかけて取らないように軽く押さえて乾かし、取れたデカールを貼り直せば完了となります（乾燥は自然乾燥でマッタリ乾かして下さい）
私は、今の所に落ちつくまで、いろいろなケースとミニカーを引っ越しさせた為、かなり乱暴にホコリまみれにしてしまったミニカーを、よくこの方法で洗いましたが、その後何ら影響として、特に何の悪影響を出すという事はありません。おススメ出来ると思います。
前記の説明の中でも書きましたが、注意する点として、細かなパーツを筆の毛やタオルの毛で取ってしまわないように、洗う時、拭く時に注意する事。デカールが取れたり、浮いてしまったら、乾燥後にきちんとマークソフターで貼り直す事。その為、取れたデカールはその場で確保、水につけておくこと、です。
又、この方法は、特にホコリを取りにくい、つや消し仕上げの戦車や飛行機にも向いております。飛行機は、コクピット等に水がたまらない事に注意を。後は全く同じです。アンテナ等の細かいパーツにはとても気をつかいますので骨が折れますが、ほぼ完成時の美しさが復活しますのでイイです。
以上、前述しましたが、本来、布を使用した物には、この方法は使わない方がイイでしょう。（とは言っても私は洗ってしまいましたけど）一応、皮、布はダメらしいので。



汚れた時は、又、洗うまでも無く油っぽい汚れを取り除けたモデルの表面に、保護性のある、コンパウンド分の無いコーティング剤などを使ってはどうでしょうか。物によっては塗装をおかしくしてしまったりするので、プラ板に塗装した物で、ためしてから使用して下さい。（CRC などのシリコンはもっての他であります）

○　○

さて、今回は初めての頃に戻った作り方を再び、と、作ったあとのメンテナンスの事について書いてみましたが、いかがでしょうか。
しかしながら、模型は、自分の思うようには簡単に作る方法はあるものの、決してインスタントで、又、お手軽にちょいちょいと作り上げられるものとは違って、ムズカシイです。だからこそ、そのムズカシさが又、楽しくもあるのだと思うのであります。

ムズカシくて手間のかかる物が世の中、ソンな事だ、と思われがちなのですが、実際はどうでしょうか。手間ヒマかけ、いかなる、自らの満足の為に作り続ける人達に、そういった言葉は当てはまっていないようですし、私自身にも、大変だからソンであるといった考えは全くありません。しかしながら、大変な事でもなんとかするというスタンスは、ややもすると、「じゃあお金が余っているくらいイヤにしてやる！」と余の事が増して来そうな気配もある世界ではありますので、当面はツヨそうにして楽しさを追いかけるのも一つの手ではあるようです。
では今回最後に、前回お約束しながら、ほとんど最後の1コをフィニッシュしていた不安なボクのマクラーレンの姿をお見せして、作り方はおしまいとさせて頂きます。別にミニチュアカーにこだわらずとも、何かに心動かされた手を動かして、やがて作り上げる作業の参考として下さい。

SEE YOU!

以上、ミニチュアカーの作り方を収録しました。基本的に、造形一般も素材、物の特性、個性を考えて作り上げてやること、保全の注意は同じです。あなたが模型を本格的に進ろうとする時、一度読んでから始めの一歩を踏み出されんことを望みます。全てに於いて実体験から編み出した製作方法ですので、何か、壁が立ち塞がったときにも一助になると思います。では。　　小林誠



下は彩色済みイラストに3Dモデルパーツを組み付けてゆく初期段階。
と３Ｄ部品、組み付け完成状態（最終加工、背景合成前）



LINE DRAWING AND PAINTED LAYER

ELEMENTS

道は馬に聞け。

WORK LIKE A HORSE

GYRO SALOON WITH INTELLIGENT HORSES



MAKING ILLUSTRATION

最後はイラスト製作の際の素材をお見せしましょう。クライアントはメディアシェイカー、R25というフリーペーパーに掲載するイラストということで（5ページにある文章もそれ用に書き下ろした物です。）あんなタイアップ本でおちゃらけてしまいましたとさって、其れが言いたかっただけです（笑）

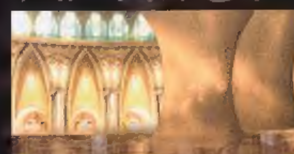


ILLUSTRATION WITH 3D DETAIL PARTS COMPOSITE

彩色済みイラストに3Dモデルパーツを組み付けてゆく初期段階。

と3D部品、組み付け完成状態（最終加工、背景合成前）

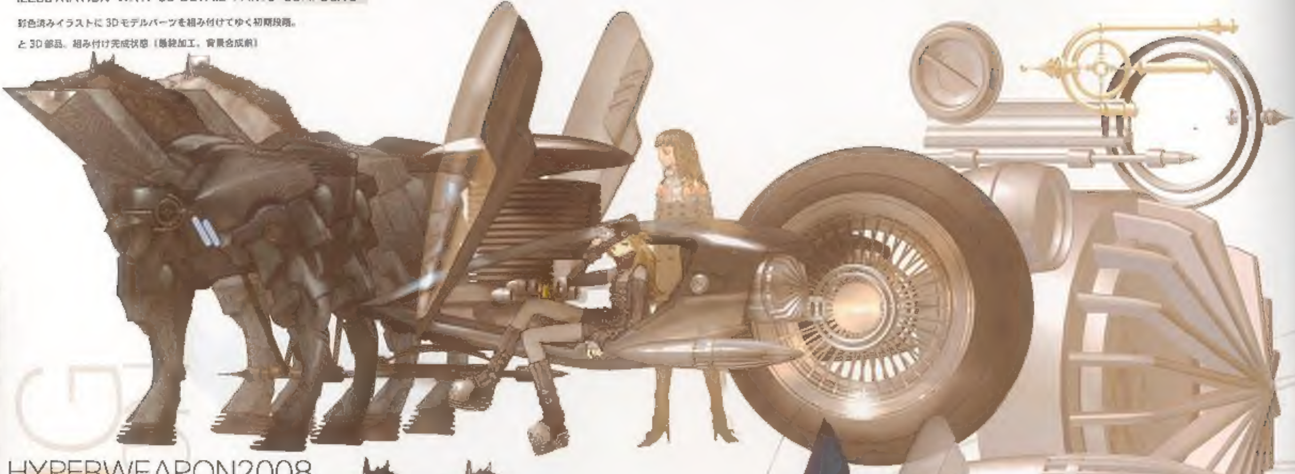


ILLUSTRATION WITH ALL PAINTED LAYER COMPOSITE



HYPERWEAPON2008 STAFF

ハイパーウエポン2008 狂気の原風景 - そして真実

EDITORIAL STAFF
著作・構成：小林誠
写真：奈良岡忠
編集：佐々木学
営業：井田史郎、井田耕平、佐々木学、杉浦万里子

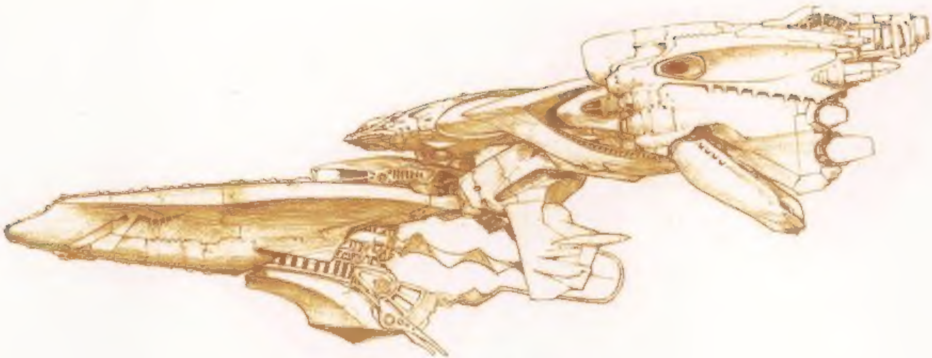
PUBLISHER DATA
艦船模型スペシャル別冊
ハイパーウエポン2008 狂気の原風景 そして真実
著者：小林誠
発行人：井田彰朗
発行所：有限会社モデルアート社 印刷所：株式会社サンニチ印刷
平成20年5月30日印刷 平成20年6月10日発行
定価2200円（本体2095円）
有限会社モデルアート社
〒102-0073 東京都千代田区九段北1-12-30 矢野ビル6F
Tel.03-3262-6450 Fax.03-3262-7932 http://www.modelart.jp
MODELART Co.Ltd
12-30,1-Chome,Kudankita,Chiyoda-ku,Tokyo,Japan

SPECIAL THANKS

株式会社海洋堂	平松学	藤沢満
株式会社バンダイ ホビー事業部	岡本一弘	伊藤暢達
MISTWALKER	たなかよしみ	Neu(speeder)
FROM SOFTWARE	ALAYA	岩田朋博
GONZO	中瀬耕平	亀谷秀明
E-NET FRONTEER	中曽根健二	山崎朋行
ENAGIO	安藤功夫	近藤 光
MEDIA FACTORY	鳥山とりを	ドルブラマニアのみなさん

艦船模型スペシャル別冊
HYPERWEAPON2008 ONLY MADNESS EXISTS IN THE PRESENT LANDSCAPE
ハイパーウエポン2008 狂気の現風景 - そして真実

STORIES
NEW DESIGNS
MINIATURES
GUESTS-FORBIDDEN MODELARTSCAPE
GARELLY
ARCHIVEMENTS



"NAUTILUS"
VARIABLE SUBMARINE from "LOST ODYSSAY"
CONCEPTUAL ART by MAKOTO KOBAYASHI
2004

2008 HYPERWEAPON

定価2,200円 本体2,095円+税5%
雑誌12320-06 Ⓛ-9/14
4910123200682
02095